NINTENDO64
不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来！シレン城！
公式ガイドブック
チュンソフト編
CHUN SOFT

むかしむかし……シレンがまだ子供だった頃のお話。
とある村を訪れたシレンとコッパ。
その村はなぜかいっつも鬼の襲撃を受けていたのです。
「やっぱり城を造るしかない」
そうです。鬼の襲撃から村を守るにはやっぱり城です。
そんなこんなでいろいろあって、
城造りと鬼退治という大役を引き受けることになったシレン（10才）。
本書には、そんなシレンの活躍を助けるヒントが満載！
城の建てかたやモンスターの倒しかた、
そして鬼ヶ島攻略のテクニックがぎっしりつまっています!!

不思議のダンジョン

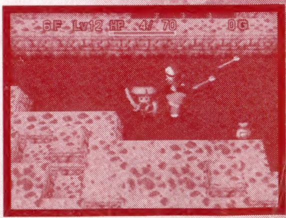
風来のシレン2

鬼襲来！シレン城！

公式ガイドブック コンプリート編

風来川柳

飛んだのに
着いた先でも
囲まれて



【意味】
ワラをも掴む思いで高とび草を飲んだものの、着いた先には次のフロアに行く出口もなければ、回復アイテムもない。
ましてや、モンスターが2匹ぐらいいて足踏み回復する暇もないという、最大の危機に見舞われたところ。
そこを切り抜けるのが風来人！
……なんてね。言うのはタダだからさ。

モンスター分布図

モンスターの属性によって色がわかれています

- ノーマルモンスター
- 1つ目モンスター
- ゴーストモンスター
- ドラゴンモンスター
- ドレインモンスター

小さな谷

階	モンスター
1	
2	マムル、チンタラ
3	マムル、チンタラ

シュテン山道初級

階	モンスター
1	マムル、チンタラ
2	マムル、チンタラ
3	足軽どん、ヤミキチ、ケロぼうず、しおいやん
4	ピコタン、足軽どん、ヤミキチ、ケロぼうず、しおいやん
5	ピコタン、スイテキマル、マルジロウ
6	ピコタン、スイテキマル、マルジロウ、ハラヘリーニョ
7	ンドゥバ、ぬすっトド、ハラヘリーニョ
8	ンドゥバ、ぬすっトド、馬武者、ハラヘリーニョ、侍どん
9	ンドゥバ、馬武者、侍どん、タイガーウッホ、にぎりへんげ
10	ヒツジ神官、ジライヤ、侍どん、タイガーウッホ、にぎりへんげ、シャーガ

シュテン山道中級

階	モンスター
1	マムル、あなぐらマムル、チンタラ
2	マムル、あなぐらマムル、チンタラ、足軽どん
3	にぎりみならい、足軽どん、ヤミキチ
4	にぎりみならい、スイテキマル、足軽どん、ヤミキチ
5	ボウヤー、スイテキマル、ちゅうチンタラ
6	ガマラ、Mr.ブーン、オトト兵、オトト軍曹、ハラヘリーニョ、ゲイズ
7	ガマラ、Mr.ブーン、Mr.ヘリコ、オトト兵、オトト軍曹、ハラヘリーニョ、ゲイズ
8	ンドゥバ、コドモ戦車、毒サソリ、ゲイズ
9	ンドゥバ、コドモ戦車、タイガーウッホ、ヒツジ神官、イダテン
10	大将どん、ケンゴウ、タイガーウッホ、ヒツジ神官、イダテン
11	大将どん、ケンゴウ、ショウカンマル、ヤギ司祭、パコレプキン
12	大将どん、ケンゴウ、ショウカンマル、ヤギ司祭、パコレプキン
13	アメンジャ

シュテン山道上級

階	モンスター
1	マムル、あなぐらマムル、チンタラ
2	マムル、あなぐらマムル、チンタラ
3	ピコタン、にぎりみならい、マルジロウ、しおいやん
4	ピコタン、にぎりみならい、スイテキマル、しおいやん
5	ボウヤー、スイテキマル、しおいやん
6	ぬすっトド、ボウヤー、スイテキマル
7	ぬすっトド、ボウヤー、タイガーウッホ、コドモ戦車、ワルキチ
8	ぬすっトド、タイガーウッホ、コドモ戦車、ワルキチ
9	マゼルン、タイガーウッホ、コドモ戦車、ワルキチ、パコレプキン
10	マゼルン、アイアンヘッド、ゴーレム
11	ケンゴウ、マゼルン、アイアンヘッド、ゴーレム
12	アメンジャ
13	パ王、ウルロイド、バットカンガルー、岩獣ズドン、シップウ、ボーンドラゴン
14	パ王、ウルロイド、バットカンガルー、岩獣ズドン、シップウ、ボーンドラゴン
15	ヨロイグモ、女王グモ

鬼ヶ島

階	モンスター
1	マムル、チンタラ、あなぐらマムル
2	マムル、チンタラ、あなぐらマムル、ケロぼうず、足軽どん
3	にぎりみならい、あなぐらマムル、ケロぼうず、足軽どん
4	にぎりみならい、ゴツオニ、ケロぼうず、足軽どん
5	にぎりみならい、ゴツオニ、スイテキマル、オトト兵
6	ゴツオニ、スイテキマル、オトト兵、オトト軍曹、ハラヘリーニョ
7	オトト大将、テッポーウオー、ンドゥバ、オトト兵、オトト軍曹、コドモ戦車、Mr.ブーン、ハラヘリーニョ、ゲイズ、ヤミキチ
8	オトト大将、テッポーウオー、ンドゥバ、オトト兵、侍どん、コドモ戦車、Mr.ブーン、毒サソリ、ゲイズ、ヤミキチ
9	ケロケロぼうず、にぎりへんげ、ンドゥバ、ヒツジ神官、侍どん、コドモ戦車、Mr.ブーン、ガマグッチ、マゼルン、ワラドール、ヤミキチ
10	ケロケロぼうず、にぎりへんげ、ショウカンマル、ジライヤ、ヒツジ神官、侍どん、大将どん、Mr.ヘリコ、ガマグッチ、マゼルン、ワラドール、ゴーレム
11	ヤギ司祭、ケンゴウ、ショウカンマル、ジライヤ、ヒツジ神官、大将どん、ガマグッチ、マゼルン、ゴーレム
12	ヤギ司祭、ケンゴウ、ショウカンマル、ジライヤ、ヒツジ神官、マゼモン、マゼルン
13	ヤギ司祭、オヤジ戦車、ヨロイグモ、パコレプキーナ
14	オヤジ戦車、テッポウリュー、ヒマガッパ、アメンジャ、チビオニ、パコレプキーナ
15	オヤジ戦車、テッポウリュー、ヒマガッパ、アメンジャ、チビオニ、パコレプキーナ

アイテムチェックリスト

小さな谷～鬼ケ島15F

『風来のシレン2』をプレイして、入手できたアイテムにはそのアイテムの右の空欄にチェックを入れよう。キミはいくつのアイテムを手に入れられるかな？ コンプリート目指して冒険に出発だ！

武器

こんぼう
長巻
カタナ
どうたぬき
つるはし
妖刀かまいたち
一ツ目殺し
成仏のカマ
ドレインバスター
ごんぼう
かつおぶし
きたえた木刀
如意棒
ケンゴウの刀
使い捨ての剣
木づち
スパークソード
ヤリ
アイアンヘッドの頭
象牙の剣
オトトスピア
回復の剣
サトリのつるはし
剛剣マンジカブラ

盾

皮の盾
バトルカウンター
地雷ナバリの盾
重装の盾
ばん族の盾
うろこの盾
オオカブトの盾
やまびこの盾
見切りの盾
使い捨ての盾
トドの盾
金の盾
きたえた木の盾
象牙の盾
呪いよけの盾
矛の盾
しあわせの盾

杖

しあわせの杖
不幸の杖
場所がえの杖
鈍足の杖
引きよせの杖
火ばしらの杖
トンネルの杖
ふきとばしの杖
ころばぬ先の杖
物知りの杖
のりうつりの杖
草受けの杖
草投げの杖
回復の杖

壺

ほぞんの壺
ちょきんの壺
識別の壺
合成の壺
へんげの壺
ビックリの壺
形見の壺
水がめ
モンスターの壺

巻物

大部屋の巻物
識別の巻物
すいだしの巻物
地の恵みの巻物
天の恵みの巻物
メッキの巻物
壺増大の巻物
バクスイの巻物
白紙の巻物
引き上げの巻物
おはらいの巻物
壺われずの巻物
仕入れ直しの巻物
聖域の巻物
分身の巻物
ワナけしの巻物
水がれの巻物
いかずちの巻物
炎上の巻物
氷の巻物
ゾワゾワの巻物
持ちかえりの巻物

腕輪

遠投の腕輪
とうしの腕輪
まがりの腕輪
百発百中の腕輪
くねくねよけの腕輪
ハラヘリよけの腕輪
ちからの腕輪
まじしおの腕輪
紙一重の腕輪
回復の腕輪

矢

木の矢
鉄の矢
銀の矢
会心の矢
かまいたちの矢

食料

おにぎり
大きなおにぎり
巨大なおにぎり
特製おにぎり
まずそうなおにぎり

材料

土
よい土
最高の土
鬼よけ水
よい鬼よけ水
最高の鬼よけ水
木
よい木
最高の木
岩
よい岩
最高の岩
砂鉄
よい砂鉄
最高の砂鉄

草

薬草
弟切草
しあわせ草
めぐすり草
火炎草
ドラゴン草
復活の草
命の草
ちからの草
毒消し草
毒草
高とび草
よくきき草
雑草
胃拡張の種
すばやさ草
天使の種

その他

大砲の弾
石
デブータの石
割引券

店&壺入手可能アイテムリスト

シュテン山道中級～鬼ケ島15F

①.アイテム名
②.店主の店で入手
③.行商人から入手
④.へんげの壺で入手
⑤.ビックリの壺から入手
※2～5ともシュテン山で入手できるのは赤、鬼ケ島で入手青、両方緑

武器（凡例）

アイテム名 ①	店 ②	行 ③	変 ④	ビ ⑤
こんぼう		赤●		

武器

アイテム名	店	行	変	ビ
こんぼう		赤●		
長巻		赤●		
カタナ	赤●	赤●	赤●	
どうたぬき		青●		赤●
つるはし			青●	
妖刀かまいたち	緑●	青●	緑●	青●
一ツ目殺し	青●	青●	緑●	青●
成仏のカマ	青●	青●	緑●	青●
ドレインバスター	青●	青●	青●	青●
ごんぼう			青●	
かつおぶし	青●		青●	
きたえた木刀		青●		
使い捨ての剣	青●		青●	
木づち	青●	青●		緑●
スパークソード	青●			赤●
ヤリ	赤●		青●	
オトトスピア	青●			
剛剣マンジカブラ			青●	

盾

アイテム名	店	行	変	ビ
皮の盾	緑●	緑●	青●	
バトルカウンター	緑●	赤●	緑●	
地雷ナバリの盾	緑●	緑●	緑●	青●
重装の盾	青●		青●	
ばん族の盾		緑●	青●	青●
うろこの盾	赤●	赤●	緑●	
オオカブトの盾	緑●	緑●	緑●	青●
見切りの盾	青●	青●		
使い捨ての盾			緑●	
トドの盾		青●		
きたえた木の盾		青●		赤●
呪いよけの盾		青●		
矛の盾	青●			
しあわせの盾				青●

杖

アイテム名	店	行	変	ビ
しあわせの杖	青●		青●	
不幸の杖	青●		青●	
場所がえの杖	青●	緑●	緑●	
鈍足の杖	青●		青●	
引きよせの杖		青●	青●	青●
火ばしらの杖	赤●	緑●	緑●	青●
トンネルの杖		青●	青●	
ふきとばしの杖	青●	緑●	緑●	
ころばぬ先の杖	赤●	緑●	緑●	緑●
物知りの杖	緑●	緑●	緑●	青●
のりうつりの杖	青●	青●	青●	青●
草受けの杖	青●	青●	青●	青●
草投げの杖	青●	青●	青●	青●
回復の杖	青●	緑●	緑●	赤●

壺

アイテム名	店	行	変	ビ
ほぞんの壺	緑●	緑●	緑●	
識別の壺	緑●	緑●	緑●	青●
合成の壺	青●		青●	青●
へんげの壺	赤●	緑●	青●	青●
ビックリの壺			青●	
水がめ		青●	青●	青●

巻物

アイテム名	店	行	変	ビ
大部屋の巻物		青●	青●	青●
すいだしの巻物	青●	青●	青●	青●
地の恵みの巻物	緑●	緑●	緑●	緑●
天の恵みの巻物	緑●	緑●	緑●	緑●
メッキの巻物		青●		
壺増大の巻物	青●	青●	青●	青●
バクスイの巻物	赤●	緑●	緑●	青●
白紙の巻物	青●	青●		
引き上げの巻物			赤●	
おはらいの巻物	緑●	緑●	緑●	青●
壺われずの巻物	青●	青●		
仕入れ直しの巻物		青●		
聖域の巻物	緑●	緑●	緑●	緑●
分身の巻物	青●		青●	
ワナけしの巻物	青●	青●	青●	
水がれの巻物	青●	青●	青●	青●
いかずちの巻物			青●	
炎上の巻物		赤●	緑●	
氷の巻物	青●	青●	青●	青●
ゾワゾワの巻物			青●	
持ちかえりの巻物			青●	

食料

アイテム名	店	行	変	ビ
おにぎり	青●	緑●	緑●	
大きなおにぎり			青●	
巨大なおにぎり	緑●		青●	
特製おにぎり	青●		青●	

腕輪

アイテム名	店	行	変	ビ
遠投の腕輪	青●	緑●	緑●	青●
とうしの腕輪	青●	青●	緑●	青●
まがりの腕輪			青●	赤●
百発百中の腕輪	青●		青●	
くねくねよけの腕輪			青●	
ちからの腕輪	青●	緑●	緑●	青●
まじしおの腕輪	青●	緑●	緑●	青●
紙一重の腕輪			青●	
回復の腕輪	青●			赤●

材料

アイテム名	店	行	変	ビ
最高の土	赤●			
最高の鬼よけ水	赤●			
最高の木	赤●			
最高の岩	赤●			
最高の砂鉄	赤●			

矢

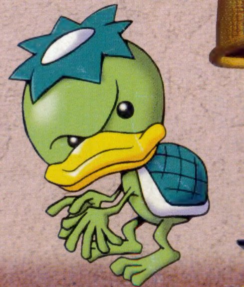
アイテム名	店	行	変	ビ
鉄の矢			緑●	
銀の矢			緑●	
会心の矢		青●		青●
かまいたちの矢		青●		青●

草

アイテム名	店	行	変	ビ
弟切草			赤●	
しあわせ草	緑●	緑●	緑●	緑●
めぐすり草	赤●		緑●	
火炎草	赤●		緑●	
ドラゴン草	青●	青●	青●	青●
復活の草	緑●	緑●	緑●	緑●
命の草	赤●	緑●	緑●	青●
ちからの草	緑●	緑●	緑●	青●
毒消し草	緑●	緑●	緑●	青●
毒草	青●	緑●	緑●	青●
高とび草	緑●	緑●	緑●	青●
よくきき草	青●	青●	青●	青●
胃拡張の種		青●	青●	青●
すばやさ草	緑●	緑●	緑●	青●
天使の種				青●

その他

アイテム名	店	行	変	ビ
大砲の弾			緑●	青●
石		青●	緑●	
デブータの石		青●	緑●	
ギタン			緑●	



公式ガイドブック

不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来！シレン城！

むかし　むかし　そのむかし……
それはシレンが　まだ
こどもだったころの　おはなし……

おなかをすかせたシレンとコッパが
シュテン山のふもとにある
小さな村、ナタネ村にたどり着きました

ところがその村は
たびたび鬼によって村を襲われ
ほとほと困りはてていたのです

『そのもの　かた目を開眼せして
城を築き　この地を守るべし……』

ひょんなことから
村の予言の“えらばれし者”になったシレンは
ナタネ村に城を造ることになってしまいました

はたしてシレンは
無事に城を建て
鬼たちからナタネ村を
守ることができるのでしょうか？

小さな“かけだし風来人”シレンの
冒険の始まりです

～旅の神クロンの導き～

混乱には知恵を

恐れには勇気を

印の宿りし剣をつらぬけ

海の遥か上空へ

鳥達を運ぶ風のように

風来のシレン2 公式ガイドブック

もくじ

風来人基礎知識 ……………………………006

キャラクター紹介 …………………………017

ダンジョンの不思議 ………………………033

- 状態変化 036
- ワナ 039
- 土偶 047
- お店 049

冒険日誌 ……………………………………053

- シュテン山 054
- 小さな谷 056
- ナタネ村 058
- シレン城完成への道 060
- シュテン山道初級攻略 064
- シュテン山中腹 069
- シュテン山山頂 070
- シュテン山道中級攻略 072
- シュテン山道上級攻略 078
- 鬼ヶ島攻略 086
- 黄金の間 093

モンスターガイド ……………………………095

アイテムガイド ……………………………137

武器 139
盾 147
杖 154
腕輪 158
矢 161
巻物 163
壺 169
草 173
食料 178
材料 180
その他 183

テクニック集 ……………………………185

さらなるダンジョンへ… ……………………………206

すぎやまこういち
スペシャルインタビュー ……………………………208

索 引 ……………………………212

コラム1 風来人番付 016
コラム2 仲間をどんどん増やしてみよう 032
コラム3 店主一族のヒミツ 052
コラム4 必勝ダルマさまのおまじない 094

不思議のダンジョンとは…

不思議のダンジョンとは
ランダムに変化するダンジョンのこと
何度遊んでも毎回違うダンジョンが
キミを待っている
何層にも及ぶダンジョンを攻略し
レアなアイテムを探し出そう

←今回の舞台はシュテン山&鬼ヶ島。ここを舞台にシレンの冒険が繰り広げられる。毎回違うダンジョンやモンスター達を倒しながら先へと進んでいこう。冒険の途中には強力なボスが襲ってくる!!

ダンジョンはランダムに変化!!
何度でも楽しめる禁断のRPG

「風来のシレン2」はこんなにパワーアップ!!

●ダンジョン

ニンテンドウ64の機能を活かしてグラフィックも大幅強化。ポリゴンを使った3Dテイストのグラフィックを使っているが、操作性の良さは従来通りだ。

また、今回はダンジョンがランダムダンジョンとシャッフルダンジョンに分かれ、効果のあるアイテムに違いがあるなど、よりゲーム性が深まっている。

前作

⬆前作では見た目は違ってもアイテムの効果に違いはなかったが……。

「風来のシレン2」

⬆今作では巻物の一部がシャッフルダンジョンでは効果を発揮しなくなっている。

●モンスター

モンスターもポリゴン風にアレンジ。マルジロウなど新種のモンスターも多数加わっている。またマムルやくねくねハニーなど前作で人気だったモンスターも再登場。

モンスターの戦い方も大幅にパワーアップ。時にはモンスター同士で戦って、強いモンスターに進化することもある！

前作

⬆シレンに近づいて攻撃するオーソドックスな戦い方をしてくる。

「風来のシレン2」

⬆敵が同士討ちをしたと思ったら、より強力なモンスターへと進化してしまった。

●アイテム

今作の目玉は何といっても城の材料。材料には3段階の品質があり、その品質によって城の強度も変化する。また、材料としてだけでなく、アイテムとして使うことも可能だ。

さらに土偶というアイテムも追加された。ワナと同様の効果を持っているが、効果が及ぶ範囲が広いのが特徴だ。

⬆この謎の置物が土偶だ。効果を打ち消すには破壊するしかない。

まだまだ
小さかったオレの大活躍
を見てくれよな!!

システム

SYSTEM

ここでは操作方法やゲームのシステムを紹介している。
まずはこれを読んでゲームの基礎を覚えよう！

操作の仕方

Lトリガーボタン	「矢」や「石」を装備している場合、前方に打てる。アイテムの複数同時選択ができる。
十字キー	コマンドの選択。 シレンの操作。
Zトリガーボタン	3DスティックONの場合は8方向移動。
スタートボタン	ゲームの開始。 文字入力時のカーソル文末移動。 オートマップ表示。
3Dスティック	通常では使用せず、「コマンド」設定をONにした時のみ使用。ｉダッシュ。
Rトリガーボタン	押しながら十字キーでナナメ移動。 アイテムの整列。
Cボタンユニット	コマンドウィンドウの表示。 コマンドの決定。
Aボタン	コマンドの決定。 話しかける。 攻撃。
Bボタン	コマンドのキャンセル。ウィンドウを閉じる。チョン押しでシレンの方向転換。 押しながら十字キーで高速移動。

ゲームシステム

戦闘シーンは前作と同じくターンバトルを採用している

システムは、これまでの『不思議のダンジョンシリーズ』と同じ。ダンジョンで稼いだ経験値やアイテム（一部を除いて）が有効なのは、ダンジョンにいる時だけだ。同様に戦闘もターンバトルで行うことになる。

←冒険の途中でやられた場合はアイテムを引き継ぐことはできない。ただし、特殊なアイテムや仲間キャラクターの力を借りれば、引き継ぐこともできるらしい。

➡今回は活躍時にカメラがズームアップするなどの演出が施されている。もちろんシレンだけでなく仲間キャラクターにもカメラのズームアップは行われる。

パラメータの見方

❶剣・盾の強さ

装備しているアイテムの能力を表す。

❷ちから

シレンの現在のちからを表す。アイテムを使うことによって上昇し、モンスターの攻撃、ワナで減少する。

❸満腹度

シレンの満腹度を表す。0%になるとHPが減っていく。

ゲームの中断

ダンジョン内ではいつでもセーブができる

ダンジョン内でシレンが何らかの行動をとると自動的にセーブを取ってくれる。それ以外の場所でセーブを取りたい場合は、コマンドにある「その他」から「中断」を選択すればセーブをすることが可能だ。

←シレンが行動をとる度にオートセーブすることになる。貴重なアイテムを入手した場合は一度「中断」しセーブをとっておくといいかも。

➡シレンがやられてからリセットボタンを押しても無意味だ。データをロードし直してもやられる直前に戻されるだけ。あきらめてもう一度ダンジョンに挑戦しよう。

移動

MOVE

シレンの肝は移動にあり。ナナメ移動や方向転換などをマスターし、モンスターとの間合いを調節しよう

移動の種類

十字キーと3Dスティックを使いこなせ

移動の方法は全部で5種類。状況に応じて、それぞれの移動方法を使い分けることができれば、冒険はずいぶんと楽なものになる。なかでもナナメ移動は基本中の基本。障害物やモンスターを避ける時に使ってみよう。

↑3Dスティックに慣れるまではミスが多そう。慣れないうちは十字キーを使うのが無難だ。

1 ナナメ移動

ナナメに移動するには、十字キーをナナメに押せばいい。Rボタンを押しっぱなしにすれば、ナナメ移動しかできないようになるので操作ミスがなくなる。

2 iダッシュ

3Dスティックを倒すとiダッシュをすることができる。部屋の中なら出口まで、通路なら次の分岐点まで自動的に進ませることが可能。

3 方向転換

Bボタンをチョンと押せばシレンの周りに矢印が出現する。向きたい方向の矢印を押せば、移動することなく方向を変えることができる。

↑背後にモンスターがいる場合は後ろに攻撃したいもの。そんな時はBボタンを押して……。

↑向きたい方向の十字キーを押せば、シレンがその方向を向く。この時ターンは消費しない。

移動のポイント

今作では前作と異なり、モンスターもナナメ移動をするようになった。そのためシレンを発見すると、最短距離で近づいてくる。敵から逃げたい場合は上下左右の移動ではなく、ナナメ移動を行わないとすぐに追いつかれてしまうことになる。

↑倒されそうになったら、通路までの最短距離をナナメ移動で逃げていこう。運が良ければ逃げきれる。

↓モンスターがいないところではiダッシュ。次の分岐点かアイテムの場所まで自動的に進んでくれるから、ちょー快適。

攻撃 ATTACK

攻撃は最大の防御というように攻撃しなければモンスターを倒すことはできない。モンスターに先制攻撃を仕掛け、無駄な反撃を避けよう

攻撃の種類

矢を撃ってから武器で斬る。これが基本戦術

シレンがモンスターを攻撃する方法は2種類。直接攻撃と遠距離攻撃だ。直接攻撃は与えるダメージが大きいが、一撃で倒さないと反撃を受けることになる。逆に、遠距離攻撃は与えるダメージは小さいが、反撃を受けることはない。

↑遠くから矢を撃てばモンスターの攻撃は当たらない。しかし、直接攻撃の方がダメージは大きい。

1 通常攻撃

Aボタンを押せば、素手や武器で前方（攻撃範囲により変化）にいるモンスターを攻撃する。武器の攻撃力が高いほど与えるダメージもアップする。

↑通路を歩いていたらモンスターが近づいてきた。矢は持っていないので直接攻撃だ！

↑モンスターの方向を向いてAボタンを押せば、装備している武器で斬りつける。

2 遠距離攻撃

あらかじめ矢や石を装備していればLボタンで撃つことができる。遠く離れたモンスターでも攻撃できるのが利点。反撃を受けないのもうれしいところだ。

↑矢を拾ったらとりあえず装備。これで、Lボタンを押すだけでいつでも矢が撃てる。

↑早速使ってみた。遠く離れているので、モンスターはシレンを攻撃できない。

攻撃のポイント

どんなにHPの高いモンスターでも、遠くから矢で何度も攻撃されれば、シレンの側に来る頃にはかなり弱っているはず。また、逃げ回るモンスターも矢を使えば割と楽に倒すことができる。

↑ぬすっトドはアイテムを盗むいやなモンスター。近くに来る前に倒してしまおう。

↑矢がなければ直接攻撃だ。Aボタンを押す前にもう一度方向をチェック！

ターンバトル

TURN BATTLE

シレンの行動に合わせてゲームが進むターンバトルの仕組みを押さえよう

ターンバトルの仕組み

シレンが動けばモンスターも動く。これがターンバトルの基本だ

ダンジョン内のすべてキャラクターは、シレンの行動（移動・攻撃・装備など）を基準にして行動している。つまりシレンが何か行動をすると、モンスターや仲間も行動すると考えればいいだろう。

シレンが行動すると…

⬅シレンが動かない限りは、仲間もモンスターも動かない。次の行動を考える時間はいくらでもある。

同時に敵も攻撃してくる!!

➡シレンが動いてからモンスターが動く。つまり、シレンはすべてのキャラクターの中で最初に行動できるのだ。

行動スピード

キャラクターの行動スピードは4段階。速く動けるほど有利だ

行動スピードは、鈍足→通常→倍速→3倍速の順に速くなっていく。すばやさ草を飲めば1段階上がり、鈍足のワナに引っかかれば1段階下がる。当然、速いほど有利な立場にあると考えればよい。

すばやさ草を使えば…

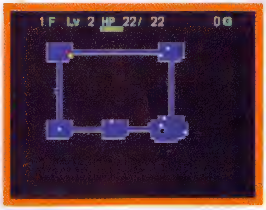
⬅ワナに引っかかってモンスターが大量に出現した。こんな時は、すばやさ草を飲んでスピードアップだ！

敵より速く行動できるぞ!!

➡倍速で動けば、モンスターに1回攻撃される間に2回攻撃できる。これなら相手が多くても何とかなるかも!?

マップで敵とアイテムの位置を確認

マップにはフロアの形だけでなく、モンスターやアイテム、ワナの位置も表示されている。マメにチェックして戦略を立ててから移動し、効率よくダンジョンを探索しよう。



⬅⬆モンスターは赤い丸、アイテムは青い丸、階段は青い四角、ワナは×で表示される。

ダンジョン

DUNGEON

ダンジョンは常にランダム。そのダンジョンで起こることを予想しつつ奥へと進んでいこう

ダンジョンの種類

ダンジョンの種類は1種類じゃない

ダンジョンには、ランダムダンジョンと、シャッフルダンジョンという2つのダンジョンが存在する。この2つのダンジョンは似ているが、使用できるアイテムの種類など細かいところで若干の違いがある。ダンジョンの種類によって戦い方を変更しよう。

ランダムダンジョン

次のフロアへの移動手段は階段を利用する、つるはしで壁が掘れるなどの特徴を持つ。

シャッフルダンジョン

大部屋の巻物や水がれの巻物、氷の巻物がまったく効果を発揮しないので使ってもあまり意味がない。

地形

地形の種類もフロアに応じて多種多様

地形は通常、水、氷、壁、壊れない壁、谷底の全部で6種類。普通に移動できるのは通常の地形のみだ。逆に特殊なのは水と谷底。水に入るとアイテムが濡れてしまい、谷底に落ちるとアイテムが消滅してしまうという特性をもつ。

←投げたアイテムが谷底の部分に落下すると消えてなくなってしまう。シャッフルダンジョンでは、地形をしっかりとチェックしよう。

➡ランダムダンジョンは壊れない壁に囲まれている。この壁は、いかなる方法をもってしても破壊することはできない。

ワナ

ワナには役立つものから悪質なものまでいろいろな種類がある

ワナの種類は大きく分けると、ダメージ系、状態変化系、アイテム変化系、特殊の4つに分類することができる。ダメージ系のワナと特殊なワナを使いこなすことができれば、シレンの冒険は随分と楽なものになる。

←状態変化系のワナとアイテム変化系のワナにはメリットは何もない。もし見つけたら、必ず避けて通ろう。

➡特殊なワナは、使い方によっては有利になることもある。なかでも、バネと装備はずしのワナは非常に便利。これを使わない手はない。

「シレン2」から加わった

新要素とは!?

TOPIC 1 城を築く

材料を集めて城を築き、鬼達の襲撃から村を守れ

城を築くためには、シュテン山で拾い集めた材料を山頂の村で部品に加工してもらう必要がある。それぞれの部品は複数の材料を必要とし、シュテン山には必要な材料が必ず落ちているわけではないので、何度も登ることになるだろう。また、難しいダンジョンほど良い材料が落ちていることが多い。

土 お堀以外のすべての部品に必要。城造りの中心を成す材料だけに必要とされる数も多い。

水 お堀と外壁、本丸を造るために必要。外敵の侵入を防ぐためには疎かにしてはならない。

木 内壁、二の丸、本丸といった城の内側部分の建築に使用。やはり建築の要は木材だ。

岩 お堀と本丸を造る材料。これをなくして頑丈な城など造れるはずがない。

砂鉄 二の丸、本丸といった城の心臓部を支える材料。これを加工して鉄の部品を造る。

1 材料を集める

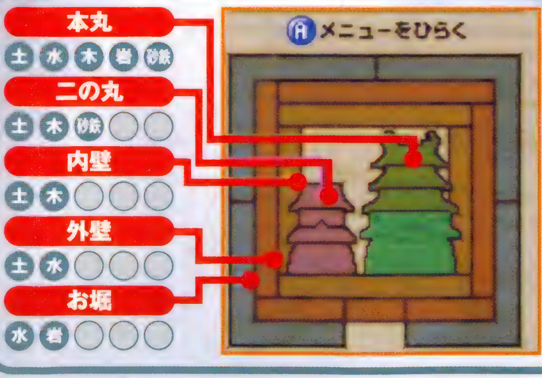
材料はシュテン山に落ちているものを地道に集めよう。行商人が売っていることもあるので、懐に余裕があれば買ってもいい。

2 部品を造る

シュテン山の頂上に着いたら、集めた材料を城職人のところに持っていこう。必要な城の部品に加工してくれる。

3 城を造る

部品ができたらナタネ村にある城の予定地に行けば組み立てることができる。複数の部品を持ち帰った場合は、次の日も工事になる。



城の仕組み

シレンが築く城は5つの階層に分かれている。外側から順に、お堀、外壁、内壁、二の丸、本丸と呼ばれる。内側にいくほど城の基礎部分となっているため多くの部品が必要となる。このうちのいずれかが欠けても、鬼に対抗することはできない。すべてを完成させた後、ようやく鬼ヶ島へ打って出ることができるようになるのだ。

TOPIC 2 土偶

不思議のダンジョンに新たに登場したみょ～な置物。それがDogoo!だ

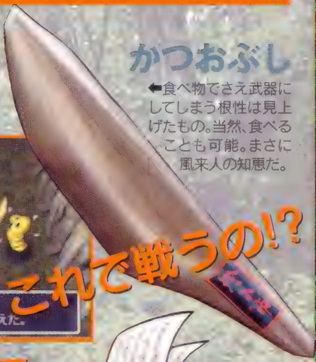
土偶は特殊なワナとも言える謎の物体。土偶が起動状態にあると、その部屋もしくはフロア全体にその効果を及ぼす。その様々な効果には悩まされることもあるが、うまく利用すれば頼もしい助っ人となってくれる。壊すことで効果を打ち消すことが可能。

⬅ダンジョンを歩いていたら、不思議な置物を発見。これが土偶だ！ いったいどんな効果を持っているのだろうか？

➡ややや っ!? これはどうしたことか？ 倒したモンスターが必ずおにぎりに変化してゆく。どうやらおにぎりの土偶だったようだ。

TOPIC 3 特殊なアイテム

今作では新しい効果を持つアイテムが多数追加された。ここでは、その中でも代表的なアイテムを紹介している。目玉は何といってもモンスターの壺！ モンスターを捕獲し仲間にすることができるという素晴らしいアイテムなのだ。



かつおぶし

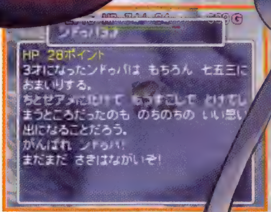
⬅食べ物でさえ武器にしてしまう根性は見上げたもの。当然、食べることも可能。まさに風来人の知恵だ。

モンスターの壺

➡どんなモンスターでもたちどころに吸い込んでしまうという不思議な壺。吸い込んだモンスターを呼び出すと、仲間として戦ってくれる。

水がめ

⬇水たまりや池から水を汲んで溜めておくことができる。水は飲めないが火を消すのに役立つかも。



物知りの杖

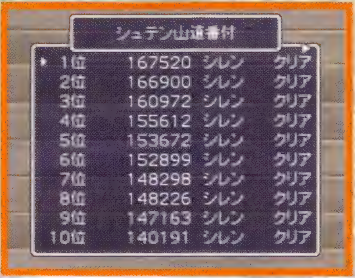
➡振るだけでモンスターの弱点が分か…らない。攻略にはあまり役立たないのに、なぜか知りたくなってしまう情報が盛りだくさん！

コラム その1

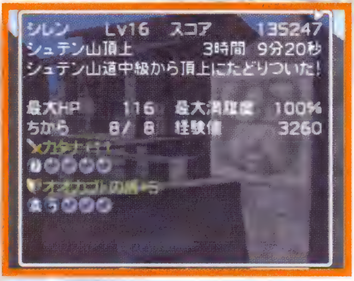
風来人番付

冒険の証、風来人番付

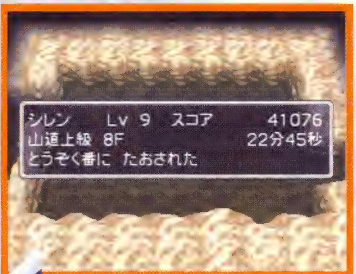
「風来人」とは、伝説や伝承を信じ、冒険の旅に生きる者のこと。その風来人達のすべての冒険の記録、それが「風来人番付」だ。「風来人番付」はメニューから見ることができ、番付上位30位までが記録されている。番付では、その冒険を終えた時のシレンの、最大HPや経験値などのステータスや、装備品、ギタンの額、プレイ時間などまでもが記されている。また、持っていたアイテムの価値や到達したフロアの深さによって表されたスコアが、その冒険の評価になるのだ。



⬅メニューの番付から、シュテン山道、鬼ヶ島それぞれの番付を見ることができる。番付は冒険日誌1と2共通だ。



➡その冒険でのシレンの強さがすべて分かるようになっている。しかも武器・盾は、印や強さまでもが記録されるぞ。



⬅冒険の最後に流れたメッセージも見ることができるので、どんな倒れ方をしたのかまでバッチリ分かってしまうのだ。

たくさん
冒険して
ハイスコアを
目指そう!

ハイスコアの決め手は、生きて帰ること!

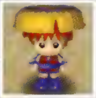
「風来人番付」の順位はスコアの高さで決まる。スコアは「たどりついたフロアの深さ」「持っていたギタンの額」によって複雑に計算されるのだ。さらに、ダンジョンから持ちかえりの巻物や引き上げの巻物を使わずに無事に生きて帰れた時には、「持っていたすべてのアイテムの売値」が加算されるぞ！ もちろん番付は、スコアの高い順にランクインされるのだが、スコアが同点だった場合は冒険回数の少ない方が上位になるようになっている。ハイスコアを目指すなら、何が何でも生きて帰らなくちゃね。

キャラクター紹介

風来のシレン、唯今見参!

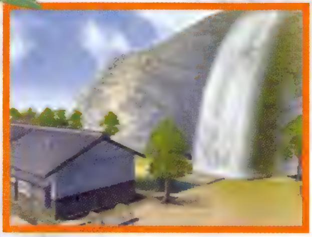
体は小さくたって、心は一人前の風来人

シレン



SHIREN

相棒のコッパと諸国を漫遊している風来人（でも、まだ10歳くらい）。風来人としての実力はまだまだだが、何事も諦めない気持ちは誰にも負けない。ひょんなことから頼まれた城造りをひとりで行うことになってしまうが……。



⬆今回の冒険の舞台はシュテン山。そのふもとにあるナタネ村を守るためにシレンは戦う。

⬆鬼の襲撃に立ち向かうシレン。彼がいなければ、村はどうなっていたことやら…。

シレンの将来は…？

数々の冒険をこなし、一流の風来人に成長するシレンだが、今回の冒険はその第一歩。シレンがこばみ谷のテーブルマウンテンで大活躍することになるのは、8年くらい先のことになる。

また、トレードマークの縞合羽と三度笠をつけたのも、この頃かららしい。口にくわえた葉っぱもなかなか様になっている。子供の頃から風来人としての雰囲気は身についていたのかもしれない。

⬆シレンは大きく成長するが、年を取りにくい「語りイタチ」のコッパは？

シレンのアクション

ニンテンドウ64版になったことでシレンのアクションも大幅にアップ。細かい動きに合わせて、いろいろな表情を見せてくれる。今作のシレンは子供なので、どのアクションもかわいらしい！　特にのりうつりの杖を使った時のアクション「ぬけがら」は一見の価値あり。

お食事中　おはよう　ニッコリ

やられたっ!　もうダメ…　ぬけがら？

コッパ
COPPA

人の言葉を話すことができるという「語りイタチ」の子供。シレンが持っている風来人としての素質を見抜き、一緒に旅をすることになる。見た目と違い口が達者で、痛い目に遭わされることもある。

今日も一緒にがんばろうぜ!!

戦闘以外なら
オレに任せろ！

戦闘はできないがシレンの良き相棒

イタチの一種のため、敵と戦う力を持っていないが、達者な口と行動力でシレンを強力にサポートしている。ほかの人とのコミュニケーションや交渉ごとは彼に任せておけば問題ない。

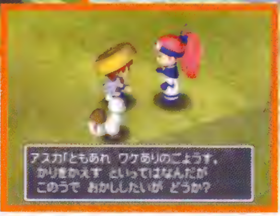
仲間になるキャラクター

仲間との出会い

冒険の途中に出会う人々の中には、シレンの冒険に力を貸してくれる者もいる

ストーリーの進行具合に応じて、新メンバーが仲間に加わるイベントが発生。新メンバーは困っているところを助けることや、コッパがうまく丸め込むことでどんどん増えて行く。仲間は全部で5人。全員と同時に冒険に出ることも可能だ。

⬅ケンゴウに武器をはじき飛ばされて危機一髪のアスカ。しかし、シレンが投げた武器を受け取ると、ケンゴウを次々に斬り捨てる。



➡助けてくれたシレンに恩義を感じたアスカは、旅の共を申し出る。またひとり、心強い仲間が加わった瞬間だ。

攻撃方法

仲間達はみんな、それぞれが個性的な方法でモンスターに攻撃してくれる

ヒマキチはアイテムを投げること、リクはパチンコを使った遠距離攻撃、そしてキララは炎を吐くことが得意。また、アスカは特殊な攻撃方法を持たないが、シレンと同じように武器や盾を装備することができる。マーモは、どうやら見ているだけのようだ…。

■近距離攻撃

アスカ、ヒマキチが得意とする攻撃。高い攻撃力を持っているが、モンスターを一撃で倒すことができないと反撃されてしまう。

■遠距離攻撃

リクとキララが得意とする攻撃。一発のダメージは低めだが、モンスターが近づいてくるまでに数発ヒットさせることができる。

やられてしまったら…

あいつにもう一度会いたい。そして力を貸して欲しい場合は……

仲間達がもし冒険中に倒されてしまっても、それっきり会えなくなるようなことはない。彼らにもう一度会うには、初めて会った場所や、好みそうな場所を探し回ってみよう。もし見つけることができたなら、彼らは喜んでシレンの旅の共をしてくれるだろう。

特定の場所に行くと…

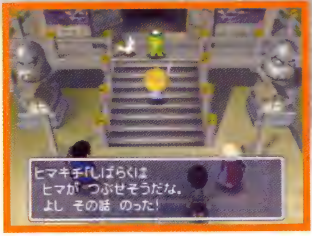
もう一度会えるかも!?

キャラクター紹介

ヒマキチ
HIMAKICHI

ひまガッパ種のモンスター。神社で昼寝をしている際に、シレンと出会う。コッパから城造りや鬼退治をしているという話を聞き、一緒に冒険の旅に出ることを決意する。ヒマを潰すことだけを生きがいにするのんきなカッパだ。

⬆神社にモンスターが居座って、村の住民は迷惑している。ここでコッパの出番だ!



⬆コッパの口車に乗せられたヒマキチは、ヒマつぶしに城造りに参加することに。

鬼退治。しばらくは ヒマがつぶせそうだな

特殊能力

自由にアイテムを使いこなす器用さを持ったキャラクター

近距離攻撃とアイテムを投げることを得意としている。攻撃力はあまり高くないが、防御力の高さを活かして、序盤は壁役として使うといいだろう。アスカを仲間にすることができたら、彼女のサポート要員としても重宝する。

ただし、ひまガッパらしくボタンを押さずにいると、その場ですぐに寝てしまうので注意。

■アイテムで攻撃!

アイテムを投げてモンスターを攻撃することができる。ただし、アイテムの種類や効果に関係なく投げてしまうので、使用回数がまだ残っている杖や巻物を投げるのは避けよう。

■水中もスイスイ!

カッパなので水中移動も自由自在。いつもは水中にあって取ることができないアイテムもヒマキチなら手に入れることができる。水中に落ちている巻物は、取った時は濡れているが乾けば使用可能に。

拙者のちから シレン殿に お貸ししよう

アスカ
ASUKA

修行の旅を続けている女剣士。シュテン山でケンゴウに襲われ、自分の刀をはじかれてしまう。そのピンチをシレンに助けられ、恩を返すために冒険へと参加する。

⬆アスカは、モンスターに囲まれて危機一髪の所をシレンの助けで切り抜ける。

⬆風来の修行中だというアスカ。彼女はシレンに恩義を感じて、旅の共を申し出る。

特殊能力

あらゆる武器や防具を自在に使いこなす能力を持っている

シレンがアイテムを投げることで、そのアイテムを装備することが可能だ。離れている敵に攻撃することはできないが、強力な一撃で敵をほうむる。仲間の中ではメインの1人といえるだろう。

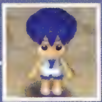
■武器・防具を装備

元の能力は低いが、武器・盾・腕輪を装備できるので攻撃力はかなりのもの。良い武器があるなら、アスカに装備させよう。うまく装備品を変えていけば、ゲーム終盤でも活躍してくれる。

拙者に強力な武器を下され

リク

RIKU



村のいいつたえを無視し、シレンの城造りを手伝う少年。元々は人見知りで内気な性格だったが、同年代のシレンに憧れを抱き、行動を共にするようになる。

⬆シレンが1人(と1匹)で城を造る姿を見て、じっとしていられず、城造りを手伝わせてくれと頼む。

⬆シレンに憧れるリクは、自分もダンジョンに連れていって欲しいとせがむ。

⬆リクはパチンコでモンスターに攻撃！シレンを後方から支援する。

⬆憧れのシレンに追いつけるよう、リクの戦いは今日も続く。

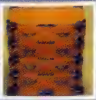
特殊能力

遠距離から敵を攻撃しシレンをサポート。成長すれば……

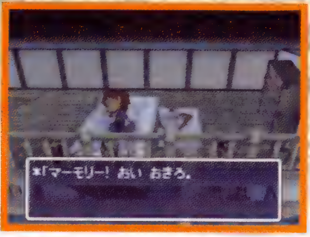
パチンコを使って遠距離から攻撃することができる。ただし、飛距離が短いので敵と隣接することも多く、ダメージを受けやすい。ダメージを受けている場合は早めに回復してあげよう。

また、レベルが上昇すると、攻撃力はドンドン上がっていくが、あいかわらずパチンコの飛距離は伸びない。

マーモ
MA-MO



シュテン山の守り神・マーモリがシレンを手助けするために遣わした化身。城の建築がある程度進んでいくと、仲間になるイベントが発生する。



⬆夜半、シレンに届く天からの声。それはシュテン山の守り神からのお告げだった。

⬆神の遣いというだけのことはあり、コッパに対しては少々偉そうな態度を取る。

ぼくはマーモリ・ガーミ様の化身、タンスのマーモさ

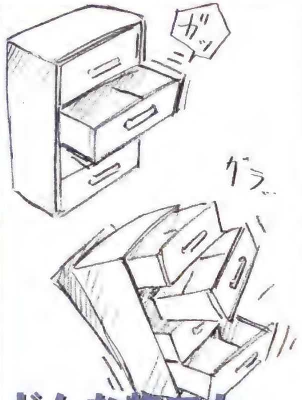
特殊能力

アイテムの収納力はピカイチ。便利な収納キャラクターだ

マーモは敵にダメージを与えることはできないが、アイテムを大量に収納することができる。収納の仕方は戦闘画面でマーモに話しかけるだけでOK。敵からの攻撃も受けにくくHPも高いので、まさに歩く倉庫だ。

■アイテムを引き出す

マーモに収納できるアイテムの数は10個。ほぞんの壺と違い、材料を収納することも可能だ。さらに、マーモがやられてしまわない限り、中身のアイテムがなくなることはない。



どんな物でもシューノーできる

キララ
KIRARA

鬼ヶ島を治めるオヤブンの一人娘。ワナにはまった自分を助けてくれたシレンに恋心を抱くようになる。そしてシレンを助けるため、人間側の味方になることを決意。

⬆ワナにかかって動けないところをシレンに助けられた。傷の手当は突っぱねてしまうが…。

⬆キララはシレンのことを気に入ってしまい、毎日シレンのところへ出かけていくようになる。

あたしだって シレンのために戦うよ

あたしの炎で
やけどするわよ

⬆この火炎攻撃で遠距離からモンスターを攻撃してくれる。

⬆炎の属性を持っているため巻物や杖の攻撃を喰らっても平気だ。

特殊能力

火炎攻撃を自在に操り、すべてのモンスターを紅蓮の炎で焼き尽くす

近距離・遠距離ともに高い攻撃力を持つ戦闘のスペシャリスト。特に遠距離で行う火炎攻撃は、射程距離も長く、威力も十分。まずはこの攻撃でHPを削ってから、近距離攻撃を仕掛けるといいだろう。

また、キララ自身が炎の属性を持っているため、火炎攻撃に対しても耐性を持っている。

ナタネ村の住人たち

舞台となるナタネ村には個性豊かな人達が住んでいる。冒険や城造りは彼らの協力が必要不可欠。時には頼みを聞いてあげることも大事だ。

村の伝承を誰よりも詳しく知っている最長老

ババさま

いつも神社にいる（住みついている？）ナタネ村の最年長。村に伝わる「いいつたえ」にも詳しい。村に事件が起こるとお告げをし、解決に一役かっている。

⬆事件の度にどこからともなく現れ「いいつたえの通りじゃー！」と叫んで倒れる変なお婆さん。

ワシのお告げは百発百中じゃ

シレンの心強い味方

うどん屋むみゅうのおばさん

うどん屋をひとりで切り盛りする肝っ玉母さん。シレンの保護者を買ってでてくれたり、出発前に大きなおにぎりをくれたりと、シレンの冒険をしっかりとサポートしてくれている。

➡いつもシレンの面倒を見てくれる、やさしいおばさん。

いつでもどこでも、ごろごろにゃあ

マネギネコ

むみゅうのおばさんが飼っているネコ。いつもマリを抱きかかえて、日なたでごろごろしている。あまりにもごろごろしているため、背中が真っ黒であるという村人の情報も……。

➡むみゅうの側にいて、毬をもて遊んでいる太った猫。

シレンとリクをやさしく見守るお姉さん

ミス・ナタネ村の呼び声も高く
若者の憧れの的

サスミ

リクのお姉さん。引っ込み思案で気弱な弟をいつも気に掛ける。シレンと出会い頼もしくなっていくリクを温かい目で見守る。リクをしっかりさせたシレンに対しても好意を持っているようだ。

⬆➡年は若いがしっかりしていて、料理の腕前も大したもの。その美味さは「むみゅうのおばさんと同じぐらい」と、コッパも認めるほどだ。

シュテン山から下りてきた
迷いモンスター

マルえもん

野生モンスターの子供。山から迷い込んできて、いつの間にか住みついてしまった。ところかまわず体当たりをして、村人を困らせている。

村にはいつも問題続発。
いつもいつも困っている

村おさ

鬼にひまガッパにと、いつも何かに頭を困らせる村長さん。そのため解決した時の感激はひとしおで、ついつい涙腺がゆるんでしまうようだ。

無理を押しつけてすまんのぉ

ここ一番の勝負に対し
アドバイスを与える

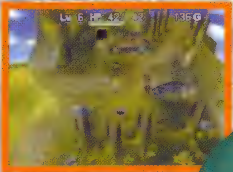
必勝ダルマ

神社に祭られているナタネ村の守り神。村人の一世一代の大勝負どころに対し助言を与えてくれる。ただし、助言の仕方は不思議な踊りのみ。

⬆シレンが、偶然目を書き込んだことによって突然手足が生えた。

困った時の神頼み！

シュテン山に暮らす人々



シュテン山には、かじ屋や行商人といった冒険を助けてくれる人々が暮らしている。彼らから商品を買い、効率よく冒険を進めていこう!!

そこの社長ー
なんか買うだよー

ダンジョンの中で商売をするニクいやつ

行商人

ダンジョン内を移動しながら商売をしている商売人。アイテムが尽きた時に出会えれば大助かり。ただし、フロアに落ちているアイテムを勝手に拾い、売り物にしてしまう。その代わりに割引券を残していくが……。

⬆ダンジョンに落ちているアイテムを拾い、シレンに売りつけてくる。

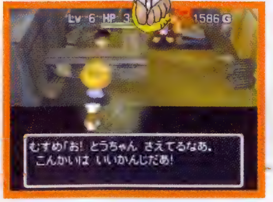
拾ったアイテムをきたえてくれる男

かじ屋

シュテン山中腹にある、武器をきたえることができる店。一度の訪問できたえてもらうことができるのは1回だけ。武器強化を目指すなら通うことが必要だ。

⬆シュテン山の中腹に店を構えていて、武器を渡せばきたえてくれる。

➡店の受付は娘がやっている。働き者だが、言葉遣いが荒い。



➡調子がいい時は、武器を一気に強くしてくれる。

武器をきたえるならオレに任せろ!

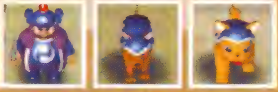
店、銀行とシュテン山をベースに商売、商売

店主一族

ダンジョン内では店を、シュテン山山頂ではシュテン銀行などを経営している一族。危害を加えない限りは攻撃してこないが、危害を加えると強烈なヘッドバッドで反撃してくるぞ！

➡シュテン山のいたるところに店を持つ謎の一族。

➡どうやら、シュテン山の頂上が彼らの故郷らしい。



シュテン山を仕切る大家族

店のアイテムを盗むヤツは絶対に許しはしない

とうぞく番と番犬

ダンジョン内の治安を守る用心棒。忠実な番犬と共に行動している。右手に十手、全身を鎧に（番犬にまで！）包み、まさに完全武装といった感じ。

行商人を倒したり、店の品物を盗もうとすると出動する。1体でも強敵だが番犬や仲間とともに追いかけてくるため、逃げ切ることは不可能に近い。

盗みの怖さを思い知れ！

⬆普段は身を隠しているが、ドロボーを見つけると多勢を率いて現れる。彼らの攻撃は、容赦なく、そしてしつこい。

壊して壊して壊しまくろ!~鬼一族~

壊して、壊して、
壊しまくれ!

オヤブン

OYABUN

鬼ヶ島を統治する鬼一族の頭領。大型の金棒を持ち、常に威厳あふれる態度を見せている。チビオニ、ヤセオニ達を多数従えた鬼一族の総大将だ。

戦い自体を楽しむ性格をしているため、破壊は大好き。ただし、正々堂々とした勝負を好んでいる。

⬆ナタネ村の村人が城を造ろうとしている、という報告を聞いてオヤブンは喜ぶ。

鬼ヶ島

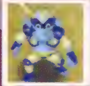
鬼ヶ島攻略は1日にして成らず。教訓を得て明日に活かせ

鬼ヶ島は、鬼達の本拠地だけのことはあり、シュテン山道上級の倍近いフロア数を持つ。出現するモンスターもシュテン山より段違いに強く、ワナの数も種類も増えている。モンスターハウスや土偶など、シュテン山には存在しなかった要素も関わってくる。さらに、モンスターがモンスターを倒してレベルアップしてしまうこともしばしば発生。

鬼ヶ島でモンスターと対等に渡り合うためには、アイテムの性能をよく理解した上で戦略を立て、効率よくモンスターを倒すことが第一条件だ。時には勇気を持って退却することも必要になるだろう。日々学びながら、シレンと共にプレイヤー自身も賢くならねばいけない。

オレはどんな手段を使っても目的を遂行する

ガラハ



鬼一族の若頭（ナンバー2）。ナタネ村を襲撃するリーダーをしている。キララが恋するシレンを倒すため、こそくな手段を使って戦いを挑んでくる。

⬆子分達を使ってシレンを陥れようとするガラハ。彼はいつも念入りに計画を進める。

シレンにキララは渡さん!!

壊すことが大好きな困ったヤツら

子分達

ナタネ村やシレン城を攻撃する鬼達。とにかく壊すことが大好き。単独行動を嫌い、常に集団で行動している。

キララとオヤブン

キララはオヤブンの一人娘。ほかの鬼達の前では威圧的な態度を取るオヤブンも、キララには大甘。キララの行動に対しても、心を広く持てと、大抵のことは黙認している。

壊すことが生きがいなのだ!!

どうやら鬼達は、人間の造ったものを壊すことが楽しくて仕方がないらしい。何せ、シレン達が城を造り始めた時も、あわてるどころか逆に「壊すものが増えた」と大喜びするほどだ。彼らは数日に一度、城を壊しにナタネ村へとやってくる。その鬼達をまとめているのが、鬼ヶ島一味の若頭・ガラハだ。色々な手段でシレンをおとしいれようと画策するが……。あのコッパがあまりのくだらなさに、思わず引っかかってしまうような策略を使うので、ナタネ村にいる時も気が抜けない。悪事こそ生きがいらしい。

⬅鬼達の生きがいは、壊すこと。シレン城を完成させるまでには、幾度となく彼らの襲撃を受けることになる。

➡破壊の限りをつくされたナタネ村。こんな惨劇を二度と繰り返さないよう、シレンは村のために立ち上がる。

コラくその2 仲間をどんどん増やしてみよう

みんなで戦えば怖くない？

強いモンスターがひしめくダンジョンの最下層までシレンひとりで行くのは、ちょっとつらい冒険になってしまう。シレンもリクやヒマキチ、アスカなどの頼もしい仲間達と共に戦うけれど、それでもダンジョンの中では危険な目に遭うこともしばしばだ。そこで、シレンの仲間をもっと増やして、数でモンスターに対抗してみようと思う！　２つのアイテムを使うだけで、こんなに迫力のあるシレン部隊ができたぞ。これなら鬼達にだって、ラクショーで勝てる……かも!?

⬅ぬぬ、このフロアは強そうなモンスターだらけだ。ここはひとつ、なめられないようにしないといけないな！

➡まずは分身の巻物だ！　すごいぞ、あっという間にシレンが４人も増えたぞ！　モンスターもビックリ、仲間もビックリだ！

⬅続いては、土でシレン人形を作ってみました。そっくりでしょ？　質のよい土のほうが、より強いシレン人形になるんだって。

⬆いつの間にかフロアはシレンでいっぱい！　これならモンスターには負けないぜ！　でもどれが本物のシレンだ？

使用するアイテム

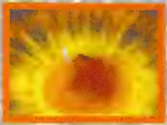
分身の巻物

シレンの身代わりとなってモンスターからの攻撃を受ける。シレンの分身を１度に４体も出現させることができるが、10ターンたつと消えてしまう。

土

ひとつの土から作れるシレン人形は１体だけだが、なんと、この人形は攻撃もしてくれるのだ！　数よりも戦力を望む人にはこちらがオススメ。

ダンジョンの不思議



ダンジョンには危険がいっぱい!

ダンジョンに待ちかまえている危険を紹介するぞ!

ダンジョンには、モンスター以外にも、たくさんの危険が待ちかまえている。シレンを惑わす状態変化、行く手をさえぎるワナ、謎の効果を持つ土偶などだ。これらを避けるためには、そのための予備知識を持っていなければならない。危険を知ることこそ、危険を避けるための第一歩なのだ。

そこで、まずは危険を避けるためのポイントをいくつか紹介しよう。

危険を避けるポイント

ポイント 1

武器を振る

ワナの上で武器を振ると、ワナが発見できる。とはいえ武器を振りながら移動するのはホネが折れる。そこで、部屋の入り口だけでも武器を振ろう。

⬅部屋の入り口で武器を振り、ワナを発見する。

ポイント 2

アイテムを使う

めぐすり草やワナけしの巻物を使えば、ワナを回避できる。HPが減っていたり、危険なワナがあるフロアでは、アイテムを使ってワナを避けよう。

⬅めぐすり草を飲めば、ワナの位置が分かる。

ポイント 3

データを読む

この本の53ページから始まる冒険日誌では、それぞれのエリアごとのワナを掲載している。これを参考にして、武器を振ったりアイテムを使おう!

⬅ケロケロの雨がある場所ではめぐすり草を使おう。

危険 1 状態変化

シレンを襲う多くの緊急事態

ワナを踏んだり、モンスターに特殊攻撃を受けるなどの原因で、シレンが異常な状態になってしまうことがある。原因は何か、どうすれば防げるのか、何ターンで回復するのか、などを知っておかないと危険だ。しかし、倍速や分身など、良い状態変化もある。

⬇パ王によって、シレンが封印状態にされてしまった！ こうなると、口がきけなくなり、巻物を読むことも、草を飲むこともできない。

⬆回転板のワナを踏んでしまい、シレンが混乱してしまった。こうなっても、いちおう操作できるが、歩く方角も武器を振る方角も違うことが多い。

危険2 ワナ

ダンジョンで最もありふれた危険

ダンジョンにはさまざまなワナが存在する。これを完全に避ける方法はない。とはいえ、その被害を最小限に抑えることは可能だ。たとえば、デロデロの湯対策のため、おにぎりをほぞんの壺に入れておく、地雷があるなら地雷ナバリの盾を装備する、などだ。

⬅地雷を踏んでしまった！ 大ダメージだ

⬅⬆それを避けるためには、地雷ナバリの盾を装備しておけばOK。被害を最小限に抑えてくれる。

危険3 土偶

何かがおかしい!? それは土偶がある兆候

突然シレンが与えるダメージが10ポイントだけになったり、巻物が効かなくなったら、近くに土偶があることを疑おう。土偶がある場所では、その土偶の能力によって行動が制限されてしまう。これを避けるには、土偶を壊すのが一番。しかし、中にはありがたい能力を持つ土偶もあるのだ。

⬅⬆土偶によって、さまざまなことが起こる。上の写真は10ダメージの土偶、左の写真はギタンの土偶。壊すか壊さないかは状況によって決めよう。

ダンジョンの救い主!? 行商人とお店

数少ないシレンの味方!?

ダンジョン内で貴重なおにぎりやアイテムを売ってくれる商人達。しかし、ダンジョンの商人は、なかなかにしたたかだ。行商人は、シレンが拾うはずだったアイテムを横取りしてシレンに売りつけてくるのだ。店主のお店は、掘り出し物があることが多い。

行商人

⬅たくさん持っている割引券。これを盗んだ場所に置いていくのだ。

⬇ダンジョン内の小部屋でお店をいとなんでいる。買ってあげよう。

店主

⬆➡お店は品揃えが少なく、行商人は盗品が多い。とはいえ、長いダンジョンでは、頼りになるのも事実だ。

状態変化

ダンジョンの中では、頼れるのは自分だけ。その自分さえも自由に操れなくなる状態。それが状態変化だ。混乱や睡眠のように、シレンの操作が効かなくなるものや、倍速や分身のように、シレンがパワーアップするものがある。

⬅倍速状態でモンスターに切り込めば、2回行動で敵を全滅することができる。

混乱

敵に囲まれると危険

しばらくの間シレンが混乱してしまい、攻撃する方向が定まらなくなる。回転板を踏むとこの状態になってしまう。モンスターに囲まれている時にこの状態になると危険だ。弟切草を飲めば回復するが、使うかどうかは状況しだい。また、矢や投げ物は正しい方向へ飛ぶ。

⬆混乱している時に敵が現れてしまった！　そこで、モンスターを斬りつけようとしても……。

⬇くるっと右を向いて空振りしてしまう。その敵が強敵だった場合は、一方的に大ダメージを受けてしまうのだ。

睡眠

まったく動けないぞ！

シレンが眠ってしまい、何もできなくなる。眠りガスのワナを踏むことによって引き起こされる状態。5ターンの間は攻撃されても起きないので、モンスターに囲まれていると非常に危険。めぐすり草を飲んで、踏まないようにするしか防ぐ手はない。

⬆シレンが寝ている間は何もできない。そこへ強いモンスターがやってきて囲まれたら、ひとたまりもない。

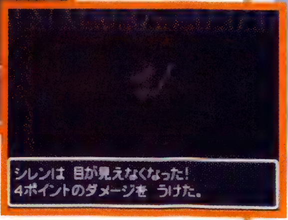
⬇5ターンたつと起きるので、モンスターが近くにいなければ比較的安全。起きたらすぐにHPを回復しよう。

目つぶし

特殊な状況で起こる

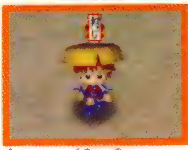
シレンの目が見えなくなり、画面が暗くなってしまう。満腹度が低い時にまずそうなおにぎりを食べることによって、たまにこの状態になってしまうことがある。10ターンの間何も見えず、いつのまにかモンスターに囲まれていることが多い。めぐすり草で回復できる。

⬆満腹度が低くなると、HPが下がっていく。まずそうだとはいえおにぎり。誘惑に負けて食べてしまうと……。



⬇なんと画面が真っ暗になってしまう！　このままでは敵に囲まれてしまう。すぐにめぐすり草を飲もう！

封印

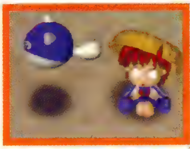


口が封じられてしまった状態

口をふさがれてしまい、巻物を読む、おにぎりを食べる、草を飲むなどの行動が一切不可能になる。パ王が使う封印の杖の効果を受けると、この状態になる。35ターン待てばその効果はなくなるが、その間に大ダメージを受けると危険だ。

⬆HPが低い時に受けると、死と隣り合わせになってしまう。パ王には細心の注意を払って戦おう。

ぬけがら



モンスターの杖を使った状態

身体から魂が抜けて何もできず、シレンがのりうつったモンスターの後ろをついていくだけの状態。のりうつりの杖を使うとこうなる。ほかのモンスターはぬけがらを攻撃するので、危なくなったらコマンドでもどるを選ぼう。

⬆モンスターは容赦なくシレンのぬけがらを攻撃してくる。ダメージを受けすぎたら即座にもどるべきだ。

おにぎり

シレンがおにぎりに！

シレンがおにぎりになってしまい、移動と攻撃以外の行動がとれない状態。素手なみのダメージしか与えられず、アイテムも使えなくなる。にぎり親方の攻撃を受けるとこの状態になるので、戦うなら早めに倒そう。

⬆おにぎりになってしまったシレン。こうなってしまうとやられるのを待つのみ。その前に矢を使ってにぎり親方を倒せ!!

鈍足

シレンの動きが鈍ってしまう

頭上に「鈍足の神様」が座り込んでしまい、スピードが半分になる。鈍足の杖やワナでこの状態になってしまう。この状態は10ターンの間続くので、モンスターからいつもの2倍の攻撃を受けることになる。すばやさ草を飲むと治る。

⬆よほどレベル差がない限り、この状態で敵と戦うのは危険。10ターンの間逃げ回った方が無難だ。

倍速

シレンが2回攻撃を繰り出す!

いつもの倍のスピードで動ける状態。すばやさ草を飲むと13ターンの間この状態になる。攻撃と後退を繰り返せば、ダメージを受けずモンスターを倒せる。また、倍速で動くシップウなどのモンスターとも対等に戦えるのだ。

⬆すばやさ草を飲むと、シレンの移動速度が2倍になり、2回攻撃ができる。ピンチの時や、強敵と戦う時に飲もう!

3倍速

すばやさ草を2回飲んだ状態

倍速のさらに上、3倍速で動いている状態。倍速の状態で、さらにすばやさ草を飲むとこの状態になる。倍速と同じく13ターン継続する。その速度を活かせば、倍速で動くモンスターから逃げ切ることも可能だ。

⬆すばやさ草を2回飲むとこの状態になる。移動速度は3倍で、3回攻撃ができる。ほとんど無敵状態だ!

分身

敵の攻撃が当たらない!!

シレンの分身が4体出現している状態。分身の巻物を読むとこの状態になる。10ターン継続し、その間モンスターは必ず分身を攻撃するので、シレンはダメージを一切受けない。モンスターハウスから脱出する時などに役立つ。

⬆敵に囲まれてしまったら分身の巻物!　敵の攻撃は当たらないので、1体ずつ撃破していこう!

ワナ

ダンジョンの中で、モンスターと同じくらい気をつけなければならないのがワナだ。武器や盾の強さを下げてくるケロケロの雨、モンスターを呼ぶ召喚スイッチなど、ダンジョンには恐ろしいワナが張り巡らされている。

⬅召喚スイッチを押してしまったら、何体もの敵に囲まれてしまう。絶体絶命!!

ころび石

アイテムを落とすぞ

シレンが転んでしまうワナ。ダメージは少ないが、持っているアイテムのいくつかを前に向かってばらまいてしまう。

その時壺を落とすと割れてしまうことがあるので注意が必要だ。近くにぬすっトドがいたりすると危険この上ない。

⬆転んでアイテムをばらまいてしまった。早く拾わないと、ぬすっトドにアイテムを盗まれてしまうぞ。

⬇落とした衝撃で壺が割れてしまうことも。ほぞんの壺が割れると、持てるアイテムの数が少なくなるのだ。

ケロケロの雨

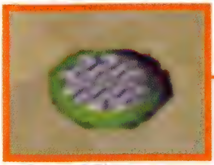
武器と盾の強さ－1

装備している武器と盾がさびてしまい、武器と盾の強さが1下がる。直接的なダメージはないが、武器や盾が弱くなってしまうので、モンスターから受けるダメージが増えてしまう。大切な装備にはメッキの巻物でメッキするか、金の盾などのさびない能力を合成しておこう。

⬆なんの考えもなくｉダッシュでダンジョン内を移動していると……。

⬇ケロケロの雨が降ってきた! せっかく鍛えた武器や盾がさびて弱くなってしまう。なんとしても避けたい事態。

装備はずし



装備がはずれてしまう

装備が全てはずれてしまう。モンスターの多い場所で踏むと危険だが、うまい利用法もある。識別してない武器や盾があれば、このワナがある場所で装備して識別しよう。もし呪われていても、このワナを踏むだけではずすことができるのだ。

⬆モンスターに囲まれている時に引っかかったら大ピンチ。まず盾、それから武器の順で装備し直そう。

⬇装備はずしのワナを見つけたら、未識別の武器と盾を装備しよう。呪われてしまったら、ワナを踏めばはずれる。

デロデロの湯

おにぎりがまずくなる

踏むとお湯がふき出し、持っているおにぎりが全てまずそうなおにぎりに変化してしまう。壺に入っているおにぎりはこのワナの影響を受けないので、ほぞんの壺にはおにぎりを優先的に入れるようにしよう。これをおこたると厳しい冒険になる。

⬆持っているおにぎりが、まずそうなおにぎりに変化してしまう。こうなってしまわないように、壺に入れておくことが大事。

召喚スイッチ

モンスターが召喚される

シレンの周りにモンスターが4体出現する。出現するモンスターは、そのフロアに出現するものの中からランダムで1種類が選ばれる。もし踏んでしまったら、高とび草を飲んで脱出しよう。持っていなくても最後まであきらめるな。

⬆出現するモンスターは完全にランダム。強いモンスターが出現した時のために、脱出方法はいつも考えておこう。

落とし穴

1F分下に落ちてしまう

下のフロアに落ちてしまい、少しダメージを受ける。下のフロアがない時はダメージだけ。せっかく上ってきたのに前のフロアに戻されてしまうのはショックが大きい。残念ながら、めぐすり草を飲むくらいしか防ぐ方法はない。

⬆下のフロアがさっきいたフロアとは限らない。地下に向かって進むダンジョンでは、先に進んだことになるのだ。

バネ

高とび草と同じ効果を持つ

そのフロアのどこか別の場所にワープするワナ。特に危険はないが、店の中のアイテムを持った状態でこれを踏んでしまうとドロボー扱いされてしまう。また、普通は行けない場所に行けたりするので、わざと踏んでみるのもいいだろう。

⬆高とび草と同じ効果を持っているワナだ。経験値を稼ぐ時にこのワナの近くで戦えば、危なくなってもすぐに脱出できる。

丸太のワナ

シレンが丸太に吹き飛ばされる

シレンの右側から丸太が飛んできて4マス吹き飛ばされ、5ポイント前後のダメージを受ける。右側にモンスターがいた場合は、丸太はそのモンスターに当たる。壁や水の中など、シレンが存在できない場所に吹き飛ばされることはない。

⬆寝ているモンスターを起こさないよう離れて歩いていても、このワナに引っかかって近くまで飛ばされることもあるぞ。

回転板

シレンが混乱してしまう

板の上でくるくる回されて混乱してしまう。その場から動かずに、足踏みを続けて回復を待とう。近くにモンスターがいる場合は、いかずちの巻物や炎上の巻物などの全体攻撃を使って倒そう。また、混乱しても矢や投げ物は正しい方向に飛んでいく。

⬆混乱すると思い通りの方向に攻撃してくれない。こんな時は部屋内のすべての敵に効くいかずちの巻物を読んで対応しよう。

眠りのガス

シレンが5ターン眠ってしまう

ガスが吹き出して5ターンの間眠ってしまう。その間は何もできず、攻撃されても起きないので、モンスターに囲まれると大ピンチ。集中攻撃されても耐えられるように、HPをいつも高い状態に保っておくことを心がけよう。

⬆眠っている時に周りにモンスターが集まってきても、仲間が一緒なら心強い。特にアスカは頼りになるぞ。

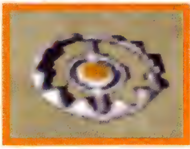
鈍足のワナ

シレンの動きが1／2になる

スピードが1段階下がるワナ。効果は10ターンの間続くので、倍速モンスターに狙われると一気にダメージを受けてしまう。回復するまでじっとしているか、すばやさ草を飲んで回復しよう。うろうろするのは危険だ。

⬆動き回るとモンスターに出会うことが多い。この状態でモンスターと戦うのは危険すぎるので、回復するまでじっと待とう。

トラバサミ



3~7ターンの間身動きがとれない

足を挟まれて、3~7ターンの間その場所から動けなくなる。ダメージは受けない。移動できないだけで、攻撃したりアイテムを使ったりすることはできるので危険度は低い。どうしてもその場所から離れたい時は、高とび草を使おう。

⬆大砲の弾はこのワナの上を通ると爆発してしまう。近くにいるとダメージを受けるので、転がす時は気をつけよう。

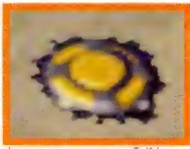
毒矢

毒によってちからが下がる

シレンの右側から毒矢が飛んでくる。ちからが1ポイント下がり、5ポイント前後のダメージを受ける。右側にモンスターがいれば、毒矢はそのモンスターに当たる。うろこの盾を装備することで、ちからの低下だけは防ぐことができる。

⬆割とポピュラーなワナなので、踏んでしまうことが多い。毒消し草は多めに持っておこう。

地雷



HPが一気に半分に減る

踏むと爆発し、HPが半分になる。HPが1の時は死んでしまう。危険なワナだが、周り1マス以内にいるモンスターはHPに関わらず即死するので、誘い込めば一網打尽にすることが可能だ。その場合は回復アイテムを忘れずに用意しておくこと。

⬆地雷を利用してモンスターを倒す時は、HPが半分を切ったら回復しよう。用心にこしたことはない。

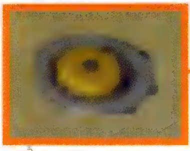
大型地雷

HPがなんと1／4に減る

大爆発が起き、HPの3/4のダメージを受ける。そのほかの効果は地雷と全く同じなので、地雷と同じ使い方が可能だ。ただし、HPの減る量が多いので、多くの回復アイテムが必要になる。また、遠距離攻撃をするモンスターには注意しておこう。

⬆調子に乗って踏み続けると、ボウヤーなどの遠距離攻撃で死んでしまうこともある。残りHPには気をつけよう。

水てきポットン

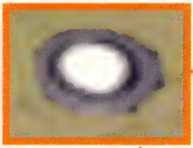


5ポイントのダメージを受ける

水てきが落ちてきて5ポイント前後のダメージを受ける。スイテキマルを倒すと、たまにこのワナを残していく。ダメージは少ないので危険は少ないが、レベルが低い時はかなりうっとうしく感じる。防ぐ方法はない。

⬆通路の真ん中でスイテキマルに出会ったら、部屋まで戻って倒すように心がけよう。

イガイガボトボト



9ポイントのダメージ

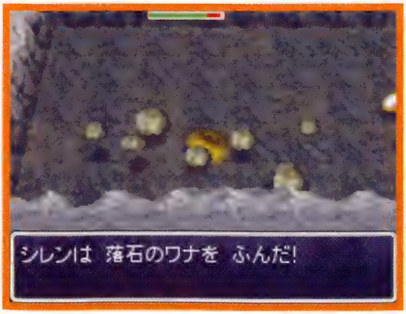
大量のイガイガが頭の上に落ちてきて9ポイントのダメージを受ける。水てきポットンよりダメージが大きいので、レベルが低いうちはつらい。とはいえ、ほかの効果はないのでそれほど気にする必要はない。

⬆これほど大量に落ちてきたら、イガイガも立派な凶器と化す。ポイントのダメージにも納得。

落石のワナ

13ポイント前後のダメージ

大きな石がふってきて13ポイント前後のダメージを受ける。HPが13以下の場合は倒されてしまうので気をつけよう。たまに腕輪にヒビが入ることがある。貴重な腕輪を装備しているなら慎重に対処するべきだ。



⬆すでにヒビの入っている腕輪は壊れてしまうこともある。高価な腕輪だと泣くに泣けないぞ。

大落石のワナ

30ポイント前後のダメージ

大きな石がたくさんふってきて、30ポイント前後のダメージを与えるワナ。このワナでも、腕輪にヒビが入ってしまう。また、このワナだけは周り1マスにもダメージを与える。そのため、もし仲間を連れていた場合は大被害を受けてしまう。

⬆シレンだけでなく仲間達もダメージを受ける。密集隊形をとっていると被害が大きい。

木の矢のワナ

5ポイントのダメージを受ける

シレンの右側から木の矢が飛んできて5ポイントのダメージを受ける。右側にモンスターがいれば、矢はそのモンスターに当たる。とはいっても5ポイントなので、シレンが受けてもモンスターが受けてもそれほど影響はない。

⬆飛んでくる矢は、基本的にかわせない。HPが少ない時は結構痛いぞ。2度は受けないようにしよう。

鉄の矢のワナ

10ポイントのダメージ

シレンの右側から鉄の矢が飛んできて10ポイントのダメージを受ける。右側にモンスターがいれば、矢はそのモンスターに当たる。10ダメージとなると得した気分になれるが、座標を合わせるのは意外に難しい。

⬆モンスターがシレンの右側になるようにシレンの向きを調整しよう。確実に10ポイントのダメージを与えられるぞ。

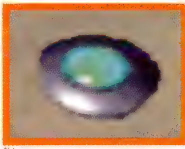
モンスターのワナ

アイテムがモンスターに変身!

その部屋に落ちているアイテムが、全てモンスターに変化する。店のあるフロアなどでこのワナを踏んでしまうと、ものすごい数のモンスターが出現してしまう。相手にするのは危険なので、さっさと次のフロアに進もう。

⬆落ちているアイテムが多いほど危険。囲まれてしまったら、高とび草を使って逃げ出そう。

大こうずいのワナ



すべての生物に大ダメージが!!

今いるフロアに大きな津波が押し寄せてきて、大こうずいになる。シレンやモンスターはHPが1/4になり、ランダムに別の場所にワープする。落ちているアイテムも全て別の場所にワープする。このワナは一度踏むと消滅する。防ぐ方法はない。

⬆引っかかるとフロア中が水びたしになる。巻物も全部濡れてしまって使い物にならない。

モンスターハウス

階段を上がると、そこはモンスターの巣！　それが、恐怖のワナ・モンスターハウスだ。

最も危険なダンジョンのワナ!!

モンスターハウスとは、ダンジョンの中でランダムに出現するモンスターの巣だ。その種類は2つあり、そのフロアに生息するモンスターがいる場合（ノーマルハウス）と、ある特定の組み合わせの敵が、タイプごとに固まっている場合（タイプ別ハウス）の2種類がある。

←1歩足を踏み入れた瞬間、戦りつするほどの敵の多さ！しかし、すべてを倒したあとにはアイテムの山が……！

タイプ別 モンスターハウス大紹介

全9種

ノーマルハウス1種類、タイプ別ハウス8種類を紹介するぞ！　タイプによって、対策を立てていこう。

タイプ別ハウスは、シュテン山と鬼ヶ島以降のダンジョンに出現するのだ！

1 ノーマルハウス

フロアの敵の巣

そのフロアの敵が集団で生息している。モンスターハウスの大半はこれだ。

⬆見慣れた敵達が勢揃い。戦い方を知っているぶん、楽に対処できる。

2 ゴーストハウス

アンデットの巣

パコレプキン系、ヤミキチ系、ボーンドラゴン系、イダテン系といった敵が群れ集う。

⬆攻撃力が高い敵が多い。できれば成仏のカマを手にして戦いたい。

3 パワーハウス

強敵どもの集い

シャーガ系、アイアンヘッド系、ゴーレム系、ボーンドラゴン系など強敵達がいる。

⬆分身の巻物などでモンスターの攻撃を回避しながら戦おう。

4 ドレインハウス

シレンの能力低下！

くねくねハニー、しおいやん系、ハラヘリーニョ系、毒サソリ系といったドレイン系の巣窟。

⬆レベルやちから、満腹値が下がってしまう。毒消し草があるなら戦ってもいい。

負けるなシレン!! 知恵と勇気で乗り切ろう！

モンスターハウスを切り抜けるには、通路の入り口で妖刀かまいたちを振って1度に3体攻撃する、武器を使い分けて敵の弱点を攻撃する、草や巻物を使って切り抜けるなどの方法がある。

⬇危ない時は逃げるのも手だ。

⬆通路の入り口まで移動して、妖刀かまいたちで敵を斬りまくれ！　レベルの高いシレンなら全滅も可能だ。

もっていると役に立つアイテム

弟切草 ➡P174

接近戦で受けたダメージは、これを飲んで素早く癒そう。

聖域の巻物 ➡P166

これを置くと、そこは安全地帯になる。この上で妖刀かまいたちを振るうのだ。

分身の巻物 ➡P167

シレンに攻撃が当たらなくなる。その間に1体1体倒していこう！

炎上の巻物 ➡P168

これを使うのは最後の手段。敵は全滅するが、アイテムも燃えてしまう。

いかずちの巻物 ➡P167

部屋内のすべてのモンスターにダメージを与える。敵の数を半分減らせたらもうけ物だ。

5 1つ目ハウス

強力モンスター達

ゲイズ系、アイアンヘッド系、ゴーレム系など、1つ目の軍団が揃う。

⬆ここでは一ツ目殺しを装備して立ち向かえ！

6 水中ハウス

水系の敵達

テッポーウオー系、オトト兵系、ひまガッパ系、ぬすっトド系が群れ集う。逃げるのも手だ。

⬆普通の装備では攻撃できないので、攻撃しにくいことこの上ない。

7 行商人ハウス

行商人の集会？

なぜか行商人が出現。ダンジョンのアイテムのほとんどを奪われてしまう。

⬆これだけ揃っていると、アイテムは諦めるしかなさそうだ。

8 投げ物ハウス

アイテム投げ軍団

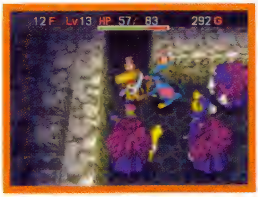
ひまガッパ系、タイガーウッホ系、アメンジャなどが出現し、アイテム投げ攻撃をしてくる。

⬆バクスイの巻物で眠らせてから、接近して倒したい。

9 マジックハウス

魔法使いの巣

パ王系、ヒツジ神官系、バッドカンガルー系という魔法主体のメンバーが群れ集う。



⬆パ王に封印されたら勝ち目はない。アイテムを使って戦うしかないだろう。

土偶

土偶は特殊なワナの一種だ。それが置いてある部屋、あるいはフロア全体に特殊な効果を及ぼす。シレンにとってうれしいものもあるが、見つけしだい壊したほうがいいものもある。

⬅突然ダメージが10ポイントしか与えられなくなった！ これは、10ダメージの土偶のしわざだ。

遠投の土偶

すべてが貫通する！

馬武者の形をした土偶。これがある部屋で投げたアイテムは、銀の矢と同じようにすべてを貫通して飛んで行く。壺を割って中身を取り出そうとしても壁を突き抜けて消えてしまう。気をつけないと大事なアイテムがいっぺんに消える危険がある。

⬆この土偶がある場所では、投げたものが全てを突き抜けて飛んで行ってしまう。壺を投げた場合は悲劇だ。

⬇気をつけなければいけないのはコレ！ 壺を壊そうと思って投げた場合、消えてしまうのだ。

身がわりの土偶

シレンを守ってくれる

この土偶がある部屋では、モンスターはシレンではなくこの土偶を攻撃してくる。とってもありがたい土偶だが、2～3回ほど攻撃されると壊れてしまうので、土偶を守るように戦おう。すると、何体かのモンスターを無傷で倒すことができるのだ。

⬆部屋中のモンスターが身がわりの土偶を攻撃し始めたぞ！ このすきに乗じて、さっさと逃げ出そう。

⬇この土偶を見たら足踏みをして敵を誘い、土偶を身代わりにして倒すのも手だ。無傷で攻撃できる。

10ダメージの土偶

ダメージが10に固定

この土偶のモデルはマムル。この土偶がある部屋では、どんな攻撃でも必ず10ポイントのダメージしか与えられないし、受けなくなる。マムルやチンタラなどの弱いモンスターが強くなってしまうのは面倒だが、強いモンスターが多い場所では、逆に助けになってくれる。

⬆マムルやチンタラの攻撃でも10ダメージを受けてしまう。シレンのレベルが低い場合、早く壊さないと危険だ。

⬇ダンジョンを歩いていると、突然10ポイントしかダメージが与えられなくなるので、ビックリしてしまう。

おにぎりの土偶

倒したモンスターがおにぎりに

にぎりへんげの姿をした土偶。これがある部屋で死んだモンスターは、死んだあと必ずおにぎりに変化する。食料不足の時はとてもうれしい。この土偶を見つけたらその部屋で戦い続け、最大満腹度を限界まで上げてから次のフロアに進もう。

⬆倒したモンスターがどんどんおにぎりになっていく。これでしばらくは食べ物に困らないはず。

ギタンの土偶

ギタンががっぽり手に入る

ガマラの形をしている。おにぎりの土偶のギタン版と思っていい。これが置いてある部屋でモンスターを倒すと、必ずギタンに変化する。お金はいくらあっても困らないので、とことん稼いでおこう。破壊する必要はまったくない。

⬆モンスターを倒すと必ずギタンになる。ガッポリ稼いでアイテムを買いそろえよう。

魔法消しの土偶

杖や巻物の効果が失われる

効果範囲は部屋中に広がっている。杖や巻物の効果がすべて無効化されてしまうという効果を持つ。パ王系やヒツジ神官系といった、魔法攻撃が厄介なモンスターは、この土偶がある部屋に誘い込んで倒すといいだろう。

⬆パ王が杖を振っても効果がうち消されてしまう。この部屋にいれば魔法攻撃を受けないのだ。

ころばしの土偶

シレンとモンスターを転ばす

一定ターンごとに地面をゆらして、シレンやモンスターを転ばせる。これがあると、転んでアイテムをばらまき、拾い集めている時にまた転ぶといった悪循環におちいる。大事なアイテムが壊れる前に、さっさと壊した方がいいだろう。

⬆かなりの頻度で地面がゆれる。アイテムを拾うより、土偶を破壊する方が先決だ。

ふきとばしの土偶

すべてが吹き飛ばし攻撃に

岩獣ズドンをかたどった土偶。この土偶のある部屋で攻撃が命中すると、必ず相手を吹き飛ばす。うまく利用すればダメージを受けずに戦い続けられる。ただし、遠距離攻撃をしてくるモンスターが多い場合は危険。すぐに破壊しよう。

⬆シャーガの攻撃によって吹き飛ばされるシレン。これではいつまでたっても近づけない。

大バクハツの土偶

破壊すると爆発してしまう

いかにも爆発しそうな姿の土偶。土偶に何もしなければ何も起こらないが、土偶を破壊すると大爆発し、シレンに大ダメージを与える。時にはシレンのレベルが下がることもある。特に破壊するメリットはないのでそっとしておこう。

⬆仲間が大爆発に巻き込まれると、大惨事になる。攻撃さえしなければ何もしてこないので、無視して先に進む方が賢い

ダンジョンに吹き荒れる強風

強い風

ナタネ村へとシレンを運ぶ

1フロアでずっと長居をしていると、風が吹きつけてくる。1回目と2回目の強い風は、いわば警告で何も起こらないが、3回目の風を受けると、シレンはナタネ村まで吹き飛ばされてしまう。アイテムは全部消滅。シレンが倒れた時と同じ扱いだ。

➡強い風に吹き飛ばされたシレンは、ナタネ村に着く。アイテムはすべてなくなっている。

⬆➡聖域の巻物の上で経験値稼ぎをする時などは長期戦になりやすい。そこに風が吹く。1回目と2回目では吹き飛ばされない。

⬇3回目の強い風で、シレンは吹き飛ばされる。ナタネ村に強制送還だ。

吹き飛ばされたシレンはナタネ村へ…

お店

ダンジョンの中の数少ない味方。それがお店だ。売っている品物はバラバラだが、頼りになる。

店主のお店

いらっしゃいませ　専門店

⬆武器をメインに売っているお店。持ってないなら妖刀かまいたちが買い！

⬆盾をメインに売っているお店。バトルカウンターが買い！

⬆巻物がメインの店。未識別状態で売っているので、注意して買おう。

⬆おにぎりは貴重なので、買い占めるぐらいの勢いで買いたい。

まだまだあります

●草屋　●腕輪屋　●杖屋　●壺屋　●矢屋
●土偶屋　●材料屋

➡欲しい品物は、余っている武器や盾を売ってでも買っておこう！

ダンジョンのオアシス。それがお店だ！

ダンジョンの中でアイテムを売っている場所。品物には限りがあるものの、やっぱり確実に手に入るアイテムはうれしい。おにぎりや弟切草、天の恵みの巻物、地の恵みの巻物が売っていたら、絶対に買いだ。

⬆行商人発見！　アイテムに近づいて行ったと思ったら……

⬅あー！　シレンが手に入れるはずだったアイテムが取られた！

最も危険な商人

拾ったアイテムを売りつけてくる。とはいえ行商人が最初から持っているアイテムもある。弟切草やおにぎりなども買っておこう。

行商人

ドロボウには要注意!!

悪いシレンにおしおきをするぞ!

行商人や店主を倒してしまうとやってくる怖いお人。普通に育てたシレンでは、ハッキリ言って勝ち目はない。また、もし勝っても無限に援軍が出てくるので、いつかは倒される。

とうぞく番

うじゃうじゃと番犬を連れて攻撃を仕掛けてくる。近くに階段がなければアウトだ。

⬆無限に出現する番犬に勝ち目はない。逃げる方法を考えよう。

番犬

とうぞく番といっしょに現れ、2回攻撃でシレンを攻めたてる。普通のシレンでは、この犬にさえ勝ち目はないだろう。

ドロボウになってしまう3つの条件

それでもドロボウになりたいあなたに

これほどに強いとうぞく番と番犬を、それでも敵にまわしたいプレイヤーに、店主と行商人を敵にするための方法を伝授する。

やり方は3つ。好きな方法を試してみよう。

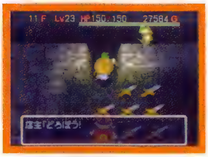
①店主か行商人を攻撃

これが一番簡単な方法、矢で撃てば、彼らは怒って追いかけて来る。それを倒せば、立派なドロボウだ。

⬅店主達の攻撃力は、鬼ヶ島の鬼より高い。

②つるはしで脱出

店のアイテムを持ち、つるはしで脱出しようとすると、ドロボウに。逃げ切れないこともないので挑戦してみよう。



⬅壁を掘って逃げるさまは、まさにドロボウ。

③高とび草で脱出

アイテムを持ち、そこから高とび草で脱出するとドロボウになれる。しかし、どこかに飛ばされるかはわからない。

⬅高とび草で脱出する様は、完璧なドロボウ。

コラムその3 店主一族のヒミツ

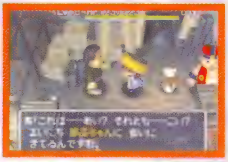
お客さまに優しく、ドロボウに厳しく!!

ダンジョンではいつもお世話になっている店主一族。SFC版・GB版にも登場していたが、その生態のいっさいが謎に包まれていた。ところが『風来のシレン2』で彼らの正体が少しずつ明らかにされてきたぞ。ふだんは風来人もなかなか訪れないシュテン山頂上でひっそりと暮らし、ダンジョンでの商売を宿命としている一族なのだ。ここでは、まだまだ謎の部分が多い彼らのヒミツを報告しよう！

➡小さい頃から、お父さんの仕事をお手伝い。こうやって仕事を少しずつ覚えていくのです。

ひみつその1 店だけではないんです!!

実は店主一族は、ダンジョンのお店だけでなく、城の部品造りや土偶の開発・研究、イカダ屋から銀行まで幅広く商売をしているのだ。特に城の部品造りには定評があり、固定ファンもいるほど。



⬆毎日部品を眺めにくる部品愛好家を発見。よほど好きなんだね。

ひみつその2 代々伝わる店主ルック!!

赤い帽子ともんぺ、前掛けとちゃんちゃんこにはギタンのマーク。遠くからでも一目見て分かるように、店主一族に代々伝わる服装だ。みんな坊主頭なのはハゲているからなのかは不明。

⬆大人も子供も犬もお揃い。同じカッコウ。オールペアルック。

ひみつその3 鍛錬は常に欠かさず!!

鍛え上げたシレンでさえかなわないほど店主が強いのは、モンスターからお客さんを守るために、毎日体を鍛えているからなのだ。決してドロボウをこらしめるためではないので、お間違えなく。

⬆強さのヒミツはわかったけど、そこまで強くなくても……ねぇ？

ひみつその4 犬と一生、いっしょに生きる!!

店主一族は生まれてから死ぬまで、一匹の犬と一緒に生きていく。「はあぁ～ 犬は百まで わしゃ九十九まで～」という歌があるくらい、飼い主とペットという間柄を超えた関係なのだ。

⬆気に入らない名前は犬だって断固拒否。店主と犬は対等な関係。

冒険日誌

シュテン山

これが舞台になるシュテン山。そこには数多くのアイテムと城の材料が転がっている。それでは、その全容を紹介しよう。

シュテン山 山中

モンスターとワナが待つ！

シュテン山道には、野生のモンスターが棲み着いている。そして、さまざまなワナが仕掛けられている。これをくぐり抜けた者だけに、豊富なアイテムと頂上での憩いが約束されているのだ。道は長いが、戦いに戦いを重ねて、頂上を目指せ！

←シュテン山道の内部。森、洞窟、水辺など、さまざまな自然にあふれている。

川

山頂とナタネ村を結ぶ川

シュテン山頂上まで到達したら、イカダで下ることによってナタネ村に戻れる。この川を使えば、アイテムもギタンも減ることなく戻れるのだ。

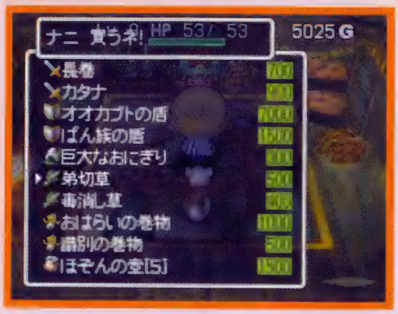
また、イカダで降りる時のムービーは、思わず旅の疲れを忘れてしまうほどの美しさ！

←イカダに乗ればナタネ村まで一瞬で到達。うれしいことにギタンがなくても乗れるぞ。

シュテン山 中腹

シュテン山の憩いの場

行商人のお店とかじ屋、それに展望台がある。少なくなったアイテムを買い揃えたり、武器を強化したりと、することは多い。



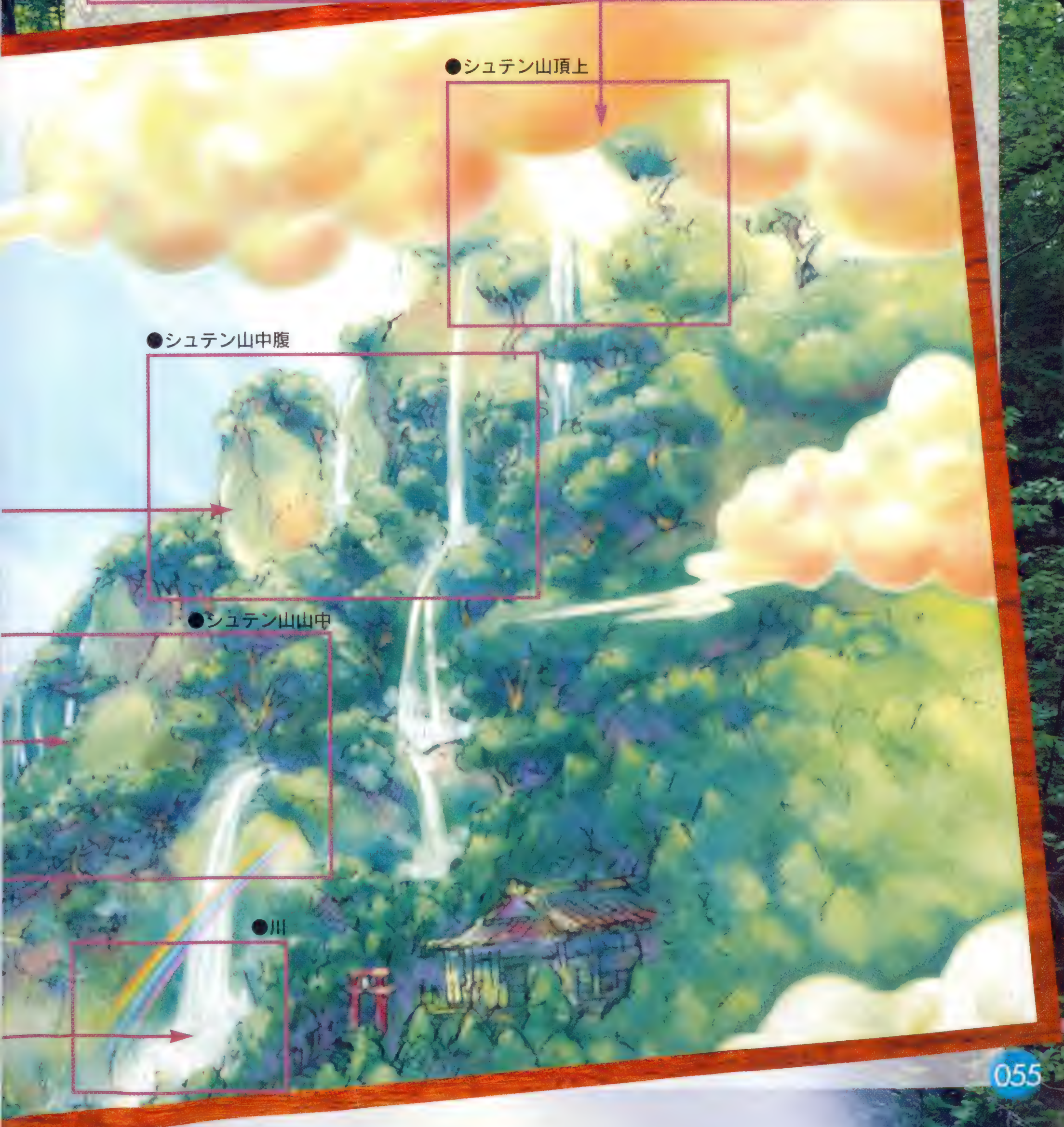
↑中腹では巨大なおにぎりと弟切草が購入できるので、後半戦に備えられる。武器の強化も忘れずに行おう。

シュテン山頂上

雲の向こうのシュテン人の住みか

シュテン山道でのシレンの目的。それは、ダンジョンで手に入れた土や水といった材料を、ここにある加工屋で城の部品に加工してもらうことだ。加工してもらった部品は、イカダに載せてナタネ村まで運ぶことができる。つまり、ここまでたどり着くことがシュテン山道での目標なのだ。その他にも、シュテン銀行にお金を預けたり、材料を買うこともできる。シュテン山には面白い人が多いので、いろいろ話してみるといいだろう。

←数々の強敵をしりぞけ、やっとたどり着いた頂上。さっそく材料を加工してもらおう。



小さな谷

風来の旅を続けるシレンとコッパ。その行く手に大きな川が立ちふさがる。川のそばは人がいるしるしだ。ふたりは川越えを決意した。

全3Fの練習用ダンジョン

ここでの目的は、基本操作、アイテムの使い方、装備の仕方、戦い方などを知ることだ。敵はマムルとチンタラしか出ないので、倒される心配はほとんどない。しかし、3匹以上に囲まれると危険なので通路になっている場所で、1体ずつ倒すことを心がけて戦おう。

このダンジョンで手に入れたアイテムは、ナタネ村に入るとすべて消えてしまう。というわけで、巻物や草が手に入ったら、積極的に使っていくべきだ。いかずちの巻物でモンスターを一気にかたずけるといいだろう。

要注意モンスター

マムル

HP	5	EXP	2

全モンスター中最弱のモンスター。とはいっても現段階ではシレンも弱いので、3匹以上に囲まれたら注意が必要だ。

チンタラ

HP	6	EXP	3

マムルより少し強いモンスター。レベル1で素手だと、2〜3発攻撃しないと倒せない。倒したらHPを回復しよう。

ポイント

- Bボタンでダッシュ
- アイテムは「説明」を読むと効果が分かる

入手アイテム

【武器】こんぼう(0〜+3)　【盾】皮の盾(0〜+3)
【巻物】いかずちの巻物、バクスイの巻物
【草】命の草、弟切草、高とび草、ちからの種、ドラゴン草、復活草、薬草

1F

アイテムを拾おう!

1Fにはモンスターがいないので、アイテムを拾うだけ。すべてのアイテムを集めたら、すぐに2Fに行こう。

こんぼうや皮の盾を拾えたなら、すぐに装備すること。バクスイの巻物やいかずちの巻物が手に入った場合は、さっそく2Fで使ってみよう。

ポイント

- Rボタン+十字キーでナナメに動けるぞ
- HPは歩けば少しずつ回復する
- Bボタンをチョンと押すと向きだけを変えられる

⬆ここでは拾えるだけアイテムを拾う。2F〜3Fでの戦闘で有利に戦えるのだ。

2F

最初のバトルはここから!

2Fからは本格的な戦闘が始まる。もし1Fでいかずちの巻物を入手しているなら、さっそく使ってみよう。マムルやチンタラをおびき出して、1つの部屋の上に集めてから使うと、一網打尽にできる。するとレベルが1〜2上がるので、楽に戦えるのだ。いかずちの巻物がなければ、バクスイの巻物で眠らせてから1体ずつ倒してもOKだ。シレンのレベルが1だとどうしても弱いので、巻物を使ってレベルを上げてから3Fに挑もう。

⬅モンスターのおびき寄せ方は、まず橋の上まで歩き、モンスターを見つけたら後退する。すると、モンスターがついてくる。

➡こうして2匹〜3匹モンスターを集めてから、いかずちの巻物を使う。そうすると、その部屋の上にいるすべてのモンスターにダメージを与えられるのだ。

3F

巻物と草を使え!

そろそろこんぼうは手に入っただろうか。レベルも上がっている頃なので、マムルぐらいは一撃で倒せるはずだ。しかし、アイテムが余っているのなら、すべて使いきりたい。

ちからの草や命の草が手に入ったら、その場で使うこと。シレンのステータスを上げることができる。温存しても意味がないので、手に入れたらすぐに使うようにしよう。

眠っているモンスターを見つけたら、ドラゴン草が有効だ。モンスターとの座標を合わせてから、飲んでみよう。すさまじいダメージを与えられる。また、囲まれてどうしようもなくなったら、高とび草で脱出しよう。ダメージを受けて減ったHPは、弟切草で回復するといい。

⬅ドラゴン草の射程は長い。しかも威力があるので、HPが多い敵も一撃で倒せる。

➡ダメージを受けたら弟切草。冒険の必須アイテムだ。

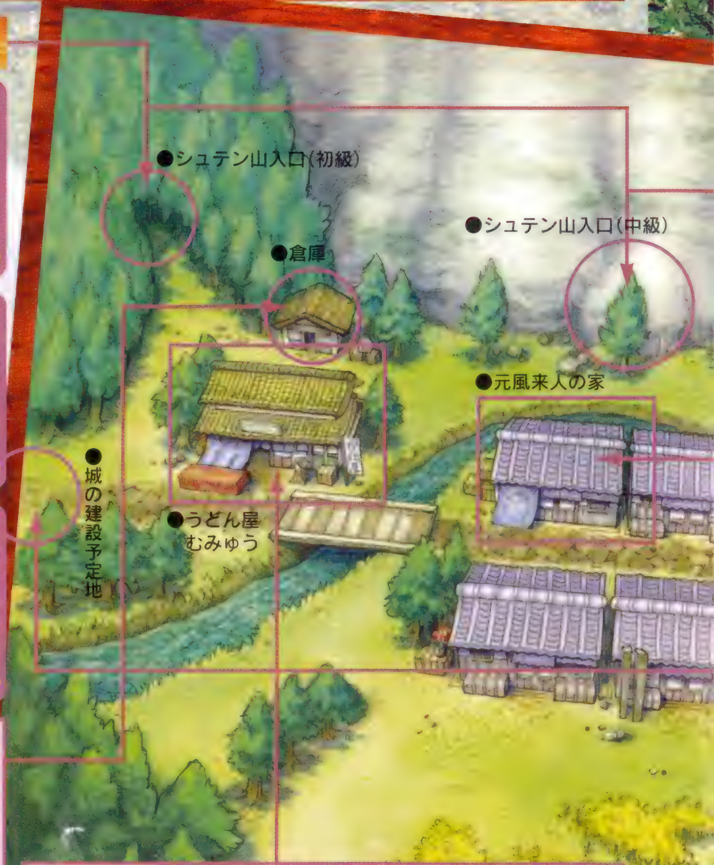
⬆小さな谷を出たシレンとコッパ。すると、そこで運命的な出会いが……。

ポイント

- Aボタンと Bボタンを同時に押すとHPが回復
- シレンが動かないかぎり、敵も動かない
- シレンが動くとHPが回復するが、モンスターのHPは回復しない。

ナタネ村

小さな谷を抜けたシレンの前に現れた村は、鬼達によって被害を受けていた。それが、今回の舞台になるナタネ村である。



シュテン山入口

初級

初めに入ることになる全10Fのダンジョン。初級とはいえ、武器と盾集め、アイテム集め、戦闘への慣れなど、することは多い。

P064

中級

初級をクリアすると入れる全13Fのダンジョン。出現するアイテムが大幅に増えている。最上階にはアメンジャという強敵が待っているのだ。

P072

上級

中級をクリアし、あるイベントを解くと入れる全15Fのダンジョン。アイテムの合成ができる。最上階には強敵・女王グモが待ち受けている。

P078

倉庫

アイテムを預かってくれる

中には倉庫番とかざり係がいる。倉庫番はアイテムを何でも預かってくれる。かざり係は、武器と盾を飾ってくれる。しかし、飾った品物は戻らない。

⬆倉庫番にアイテムを預けよう。壺系のアイテムを預けると中身が消えるので注意。

うどん屋・むみゅう

優しいおばさんが経営する、シレンのねぐら

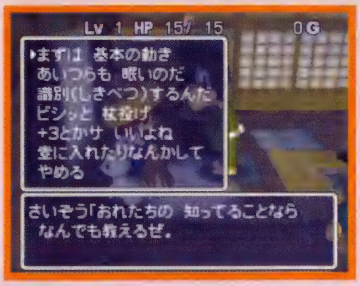
ナタネ村随一の評判があるうどん屋。シレンはここに下宿させてもらうことになる。ダンジョンで傷つき、倒れた場合は、この場所に戻ってくる。その時、おばさんは大きなおにぎりを渡してくれるのだ。

➡さわやかな目覚めの風景。2階に間借りして住んでいるのだ。

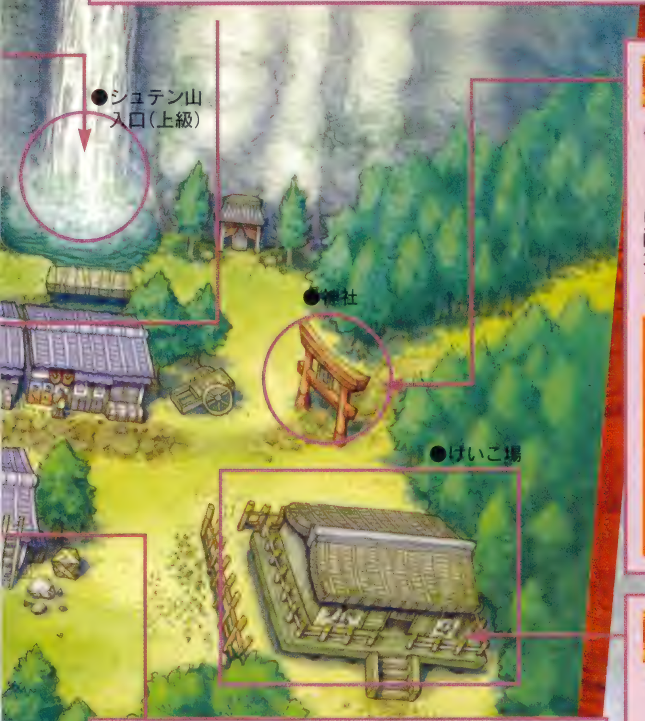
元風来人の家

冒険のアドバイスが聞ける場所

ここではシュテン山道で戦う上でのアドバイスが聞ける。教えてくれるのは、さいぞうとモキチ。さいぞうは主に戦闘のアドバイスを、モキチは操作のアドバイスをしてくれる。ほぞんの壺に物を入れる時は、Lボタンで複数のアイテムを選択して入れられることや、アイテムのジャンル別整理はRボタンでできることなど、役に立つことを教えてくれるのだ。冒険の最初に立ち寄ろう。



⬆さいぞうは色々なことを教えてくれる。中にはゲーム終盤になって気づくこともあるので、ときどき復習しに来よう。



神社

必勝ダルマさまに願いを

神社の中で、必勝ダルマさまにあるおまじないをすると、アイテムをくれる。神社にいる村人が言った通りに「マジナイ」と唱えるともらえる。しかし、それ以降は自分でおまじないを探さなければならない。とりあえず冒険の前にゲットしておこう！

⬅必勝ダルマさまが輝いたら、おまじないが合っていた証拠。

けいこ場

シレンのレベルを上げよう

ダンジョンに入る前に1回だけ、ここでレベルを上げることができる。中には鬼木偶が出現するので、ナナメ移動を駆使してゆっくり、1体ずつ確実に撃破していこう。うまくいけばレベル3まで上がる。冒険の前に必ず立ち寄っておこう。

⬅ここでレベル3まで上げておくと、シュテン山道での戦いが楽になる。

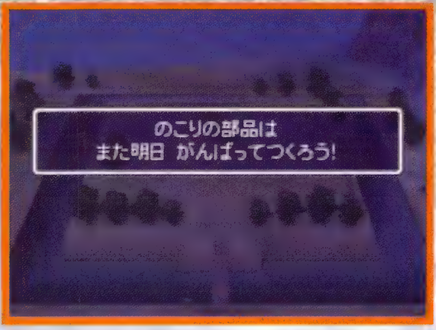
城の建設予定地

ナタネ村の北西にある

ナタネ村を左に出て、上に向かって歩くと城のけんせつ予定地がある。シュテン山頂上で加工してもらった部品は、ここで組み立てるのだ。

⬆この立て看板を上に進むと、城のけんせつ予定地がある。そこではさまざまな出会いがあるのだ。

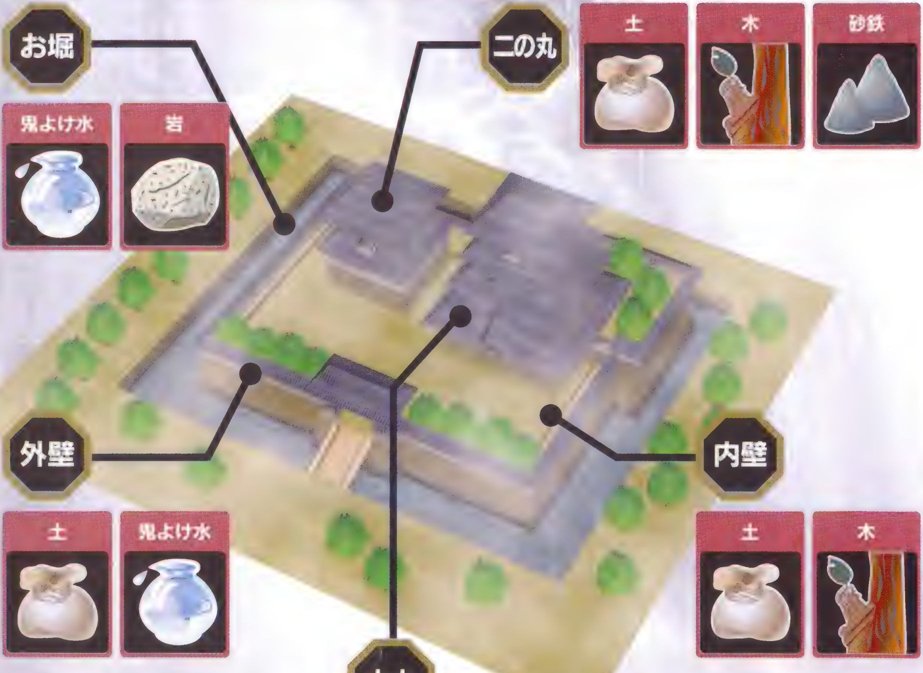
シレン城完成への道



いよいよ城造りに着手！

ここでは、城の造り方を説明する。城の材料である土・鬼よけ水・木・岩・砂鉄は、シュテン山道に落ちている。それを拾って、シュテン山頂上の加工屋に依頼して部品にしてもらう。それをイカダでナタネ村まで運んで、城として組み立てるというのが城造りの流れだ。材料には「ふつう」「よい」「最高」の3種類があって、その組み合わせによって部品も「ふつう」「こわれくい」「がんじょう」「こわれない」の4種類に分かれる。

お城を作るための材料



城造りに必要な材料は、土16個、鬼よけ水12個、木12個、岩8個、砂鉄8個。合計56つもの材料を集めなければならない。しかも、ふつうの材料を使うと、鬼達の襲撃によって壊される可能性が高い。完成への道は遠くけわしいのだ。

城の造り方

1. ダンジョンで材料を集める

⬆材料はダンジョンに転がっている。あまり持ちすぎると戦えなくなるので注意が必要だ。

まずはシュテン山道で材料を集めることから始まる。材料は、ふつうの材料、よい材料、最高の材料の3種類。これをダンジョンのなかで集めよう。山頂で買うこともできる。

2. シュテン山頂で加工する

⬆ここが部品を造ってくれる加工屋。城の一部を造ってくれて、イカダに乗せてくれる。

シュテン山頂上には加工屋がいる。加工屋に頼むと、持っている材料を城の部品にしてくれるのだ。半端に余った材料は、預かってもらえる。次の冒険の時に引き出して加工しよう。

3. イカダでナタネ村に運ぶ

⬆帰り道は爽快なイカダ下り。しかし、部品が壊れたりしないのだろうか……。

加工屋の奥の階段を上ると、そこにイカダ屋がいる。ここでイカダに乗ると、シレンと城の材料をナタネ村まで運べるのだ。シレンのギタンとアイテムもそのまま運べる。

4. ナタネ村で城を組み立てる

⬆ようやく城を組み立てられる。城造りを進めていくと、いろんな協力者と出会えるのだ。

イカダでナタネ村に戻ったら、さっそく城を組み立てよう。すると、部品が組み上げられ、城が少し完成する。中腹や山頂の展望台から見下ろすと、築いた城を見れるのだ。

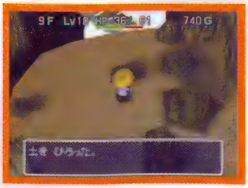
ダンジョン別・材料集めガイド

初級

普通の材料ばかり

初級で集めた材料は、加工しない方がいいだろう。中級や上級で集めた材料と組み合わせて加工するのがベストだ。そうしないと、せっかく造った城も、鬼の襲撃で壊されてしまう。

上級で最高級の材料を手に入れたら、それと組み合わせて「がんじょう」クラスの部品を造りたい。



⬅初級の材料ではふつうの部品しかできない。

中級

早く城を造るならココ

ふつうの材料は鬼達に壊されやすいし、最高の材料はアイテム2つ分なので、集めにくい。スピーディーに材料を集めて、しかも壊されないようにするには、中級で拾えるよい材料のみで城を造るのも手だ。もちろん鬼の襲撃によって壊されることもあるだろうが、すぐに集められるので再建しやすいのだ。

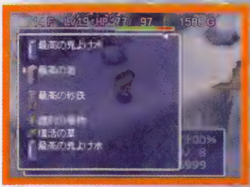
⬅中級で出てくるよい材料なら、早く建てられる。

上級

こだわり派はココ

シレン城を最高の城にしたいキミは、上級で最高クラスの材料を組み合わせて城造りをしよう。最高の材料は集めにくいが、そのぶん完成した時の喜びは大きいはず。

ただでさえ敵が強い上級に何度も挑むことになるが、千里の道も一歩から。コツコツ城を築いていこう。



⬅最高の材料を持つと、他のアイテムを持てなくなる。

城造りのさなかの出会い…

リクとの出会い

城を造っている最中に出会った少年・リク。リクはのちに、タンジョンの冒険にも同行する。

ヒマキチとの出会い

ヒマキチとの出会いは神社の境内。そこで寝っころがってヒマをつぶしていたところを仲間にした。

サスミとの出会い

サスミは、リクを助けてくれたお礼にシレンを家に招待し、ごちそうしてくれた。重労働な城造りのさなかの楽しい一夜。

女剣士アスカ

シュテン山中腹でケンゴウに囲まれていたところで出会う。アスカは一瞬で3体のケンゴウをかたずけた。

ほかにもいろいろな出来事が！

鬼の襲撃！　タンスの登場！

出会うのはいい人達ばかりではない！　城を造るさなかには、夜中にタンスがしゃべったり、城を破壊しようと鬼が来襲してきたりと、さまざまな出会いが！　イヤな出会い、驚きの出会いと色々だけど……。

突然来襲した鬼軍団。もろい部品などひとたまりもなく壊れされてしまう。

データの見方

攻略ページは大きく分けてふたつ。それぞれの見方を紹介するぞ。よく読んで攻略に役立てよう。

ダンジョン説明

そのダンジョンのストーリー、目標とする武器・盾、出現するアイテムを紹介。行商人とお店が売っている商品は、この本の折り込み表でも詳しく紹介している。

❶そのダンジョンの名称
❷ダンジョンのデータ
❸ダンジョンのストーリー
❹そのダンジョンで目標とする装備をしたシレン
❺目標装備の説明
❻ダンジョン攻略のために持っておきたいアイテム
❼そのダンジョンを攻略するための全体的なアドバイス
❽行商人が売るアイテム。盗んだアイテムではなく、最初から持っているアイテムだ
❾お店が売るアイテム
❿ダンジョンに落ちているアイテムの一覧表。レアアイテムには★がついている。ページ数は、そのアイテムが紹介されているページを指す

ダンジョン攻略

エリアごとに攻略していくページ。モンスター、ワナデータを完備し、モンスターは要注意なものをピックアップして解説した。

❶そのダンジョンの名称
❷ダンジョンのルート
❸エリアの名称。2フロアに分かれている場合は、原則的に1つにまとめる。2フロアの場合はエリア。1フロアはフロアと呼ぶ
❹そのエリアをクリアした時の、シレンの目標レベル
❺攻略記事
❻ワナのリスト
❼そのエリアに出現するモンスターの名称。モンスターの詳しいデータは95ページからのモンスターガイドを参照
❽そのエリアで要注意なモンスターをピックアップ。特性や対処法を紹介している

シュテン山道初級

階層：10
中腹：６Fの上
持ち込めるアイテム数：11

えらばれし者の城造り

度重なる鬼の襲撃に困ったナタネ村の人々は、必勝ダルマさまの御神託を受けに行った。村人達が祈るなか、シレンとコッパが羽根突きをしていると、偶然転がってきた必勝ダルマさまに目を描き入れてしまう。その状況を見ていたババ様は、シレンを「えらばれし者」と呼んだ。ナタネ村の言い伝えでは、えらばれし者はひとりで城を造るさだめなのだという。こうしてシレンは、城を造るための材料を探しに、シュテン山道に足を踏み入れるのだった。

目標の装備はコレだ!

カタナ
基本攻撃力が高く、発見する確率も高い。この武器なら、シュテン山道上級まで戦えるぞ。

皮の盾
持っているだけでお腹が減りにくくなるので、おにきりの分、他のアイテムを持てるぞ。

アイテム ほぞんの壺×2、＋2～3の武器・盾×2

シュテン山道最強のカタナと長期戦に向いている皮の盾!

シュテン山道の内部では、最初に拾った武器と盾を装備しよう。階を上がり、武器や盾の種類が増えるにつれ、その中からより良い装備品を選択していくのだ。

カタナは攻撃力が高いので、ぜひとも手に入れたい武器だ。妖刀かまいたちも強力だが、発見確率が低いので、現実的にはカタナを目標にした方がいいだろう。

皮の盾は、腹が減りにくいのが最大の長所。まだほぞんの壺がほとんどないので、ほぞんの壺にはおにぎり系を最小限にとどめ、いかずちの巻物やドラゴン草などのアイテムを入れた方がいい。ほかには、ほぞんの壺を２つは手に入れたい。１つは中腹で1500ギタンで買い、もう１つはダンジョンで見つけよう。また、のちのちの合成のために、＋２～３の武器を確保し、倉庫に預けておこう。

ワンポイントアドバイス

シュテン山道初級

まずは、6Fの上にあるシュテン山中腹を目指そう。そこには弟切草と巨大なおにぎりが売っているので補充しよう。また、ここでほぞんの壺を買っておくこと。お金は、装備している以外の武器と盾を売って用意する。特に地雷ナバリの盾は2000ギタン、皮の盾は1000ギタンで売れるので、+2~3がついていなかったら、売ってしまおう。

攻撃用のアイテムは中腹までは使わず、7Fからピンチになったら使っていくこと。

←中腹はまさにオアシス。ここでおにぎりと弟切草を補充してから、7、8、9、10Fを攻略しよう。

シュテン山道初級 入手アイテム 早見表

武器のレアアイテムは妖刀かまいたち。盾のレアアイテムはバトルカウンター。両方手に入れられたら強力だが、確率的にかなり厳しい。アイテムは、バクスイの巻物、分身の巻物、ドラゴン草、すばやさ草が役に立つぞ。ちからの草と命の草は、見つけたらすぐに使ってシレンを強化しよう。

行商人が売るアイテム

行商人は出現しない

お店が売るアイテム

お店は出現しない

武器【全4種】

こんぼう	➡ p.140
長巻	➡ p.140
カタナ	➡ p.140
妖刀かまいたち★	➡ p.141

盾【全5種】

皮の盾	➡ p.148
バトルカウンター★	➡ p.148
地雷ナバリの盾	➡ p.148
ばん族の盾	➡ p.149
オオカブトの盾★	➡ p.150

巻物【全3種】

バクスイの巻物	➡ p.165
分身の巻物	➡ p.167
いかずちの巻物	➡ p.167

壺【全2種】

ほぞんの壺★	➡ p.169
ちょきんの壺	➡ p.169

食料【全2種】

おにぎり	➡ p.178
大きなおにぎり	➡ p.179

草【全10種】

薬草	➡ p.177
弟切草	➡ p.174
めぐすり草★	➡ p.174
復活の草★	➡ p.175
命の草★	➡ p.175
ちからの草★	➡ p.175
毒消し草	➡ p.176
高とび草	➡ p.176
すばやさ草	➡ p.177
ドラゴン草	➡ p.175

初級ではとにかく装備を充実させようぜ。アイテムを売りまくって、中腹でオオカブトの盾を買ってもいいよな！

シュテン山道初級

ダンジョン攻略

ルート

1F-6F ➡ 中腹 ➡ 7F-10F ➡ 山頂

1-2F　新緑の森　　目標到達レベル…LV5

アイテムは1から集めなおし！

何と、小さな谷で取ったアイテムはすべてなくなっている。というわけで、アイテムは集め直し。このエリアで、せめて武器か盾のどちらかだけでも手に入れておきたい。もしシュテン山道に入るのが2度目なら、前もってナタネ村のけいこ場で、レベル2～3にはしておこう。すると、マムルも一撃で倒せる。

⬆けいこ場でレベルを上げておけば、マムルもチンタラも怖くない！

ワナデータ

なし

出現モンスターリスト

●マムル、チンタラ

要注意モンスター

マムル

全モンスター中最弱の敵。とはいえ3匹以上に囲まれると苦戦するかもしれない。

チンタラ

マムルよりちょっと強い敵。レベル1～2で武器も盾もないなら、HPに注意して戦おう！

3-4F　竹林原野　　目標到達レベル…LV7

2体の強敵に気をつけよう

このエリアに出現するしおいやんは、シレンのちからを下げてくる恐ろしいモンスター。また、ピコタンは攻撃力が高い強敵だ。敵の攻撃力も上がっているので、そろそろ盾がほしいところ。マップが広い分だけ、アイテムも多めに落ちているので、くまなく探しておこう。

⬆ピコタンの攻撃はかなりイタい！敵に囲まれている時には怖い相手だ。

ワナデータ

ころび石

出現モンスターリスト

●足軽どん、ヤミキチ、しおいやん、ケロぼうず、ピコタン

要注意モンスター

ピコタン

攻撃力が高い。盾を2つ持っているなら、戦う前に守備力の高い方に持ち替えたいところ。

しおいやん

シレンの力を下げてくるイヤな敵。下がる力は1ポイントだけだが、それを2度受けると厳しい。

5-6F　山中の洞窟　　目標到達レベル…LV9

モンスターとワナに気をつけよう

　このエリアの特徴は、ワナが多いこと。そこらじゅうにはりめぐらされている。なかでも特に気をつけなければならないのはケロケロの雨だ。何と武器の強さを1つ下げられるという憎っくきワナなのだ。できればそれを避けることのできる皮の盾を装備して歩きたい。ここを越えれば、シュテン山中腹にたどりつける。

⬆ケロケロの雨を浴びると、装備品が弱くなってしまう！　何としても避けたいワナだ

⬆ハラヘリーニョの特殊攻撃を受けると、腹が減ってしまう。おにぎりを持っていないと、危険な相手だ

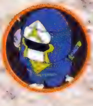
ワナデータ

ケロケロの雨、バネ、丸太のワナ、回転板、トラバサミ、水てきポットン、木の矢のワナ
※5Fにはワナは出現しない

出現モンスターリスト

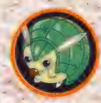
●マルジロウ、ピコタン、スイテキマル、ハラヘリーニョ

要注意モンスター



スイテキマル
攻撃力が高い上に、倒したあとにワナを置いていくイジワルな敵。そのワナは踏まないこと。

ハラヘリーニョ
満腹度を下げてくるイヤなモンスター。おにぎりを持っていないならアイテムを使ってでも倒そう。



マルジロウ
転がり攻撃で、シレンを転ばそうとするモンスター。転ぶとほぞんの壺が割れる可能性がある。

7F　無尽蔵の滝　　目標到達レベル…LV10

ぬすっトドにご用心

　このフロアで気をつけたいのは、ぬすっトドとワナ。ぬすっトドにアイテムを盗まれてフロア内をさまよっているうちに、ワナにかかってしまうケースが多いのだ。ワナの中でも特に危険なのがケロケロの雨、トラバサミ、落石のワナの3つだ。この失敗パターンを避けるためには、ぬすっトドには先制攻撃をしかけ、確実に倒そう。

⬆ぬすっトドにアイテムを盗まれるのは避けたい。そのためには、先制攻撃をしかけるしかない。

⬆ケロケロの雨に当たると、せっかく鍛えた武器がムダになってしまう。必要もなく歩き回るのは危険だ。

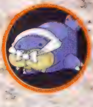
ワナデータ

ケロケロの雨、鈍足のワナ、トラバサミ、落石のワナ、鉄の矢のワナ

出現モンスターリスト

●ンドゥバ、ハラヘリーニョ、ぬすっトド

要注意モンスター



ぬすっトド
シレンのアイテムを盗む泥棒トド。もしアイテムを盗まれたら、見つけだして倒せば取り返せる。

ンドゥバ
アイテムを取ろうと近づくと、正体を現して攻撃を仕掛けてくる。攻撃力はかなり高い。

ハラヘリーニョ
このエリアでもやはり要注意。中腹で巨大なおにぎりを買っているなら安心だけど……。

8F　鍾乳洞の底　　目標到達レベル…LV11

ワナとぬすっトドに注意

　このエリアでも、貴重なアイテムを盗まれ、ぬすっトドを追いかけ回しているうちにワナにかかるというパターンが起こりやすい。ぬすっトドは先制攻撃をしかけるか、相手にしないこと。ケロケロの雨を踏む危険をなるべく減らしておこう。また、攻撃力が高い侍どん、遠距離攻撃をしてくる馬武者も危険な相手だ。

⬆ケロケロの雨以外にもワナがいっぱい。落石のワナを受けたあとに、馬武者から狙撃されるとたちまち危機に。

⬆侍どんの攻撃力はあなどれない。もし馬武者と侍どんに囲まれたら、すばやさ草や分身の巻物を使うのも手だ。

ワナデータ

ケロケロの雨、バネ、丸太のワナ、回転板、トラバサミ、落石のワナ、鉄の矢のワナ

出現モンスターリスト

●侍どん、ンドゥバ、ハラヘリーニョ、ぬすっトド、馬武者

要注意モンスター

馬武者

3マス離れた場所から銀の矢を撃ってくる。2歩移動して接近するだけで2回も矢を撃たれてしまう。

侍どん

攻撃力が高いモンスター。そのうえ、シレンが与えたダメージをはね返してくる強敵。

ぬすっトド

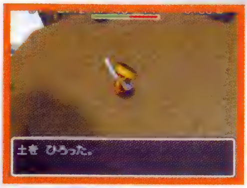
そろそろ一撃で倒せるはずなので、前の階までほどの危険さはない。しかし、油断は禁物だ。

9F-10F　奈落山峡　　目標到達レベル…LV13

タイガーウッホとシャーガに注意

　さすがに山頂に近いだけあって敵が強い。シャーガ、タイガーウッホを筆頭に強敵揃いだ。この強敵を倒すためにアイテムを使い、空いたスペースで城の材料を手に入れよう。もしHPが少なく、満腹度も低くなっているのなら、階段だけを目指すのも手だ。アイテムをすべて使い切るつもりで、この難所を乗り越えろ!!

⬆タイガーウッホの攻撃力は脅威の一言。ドラゴン草やいかずちの巻物など、温存していたアイテムで倒せ！



⬆城の材料がよく落ちている。ここを切り抜けたら山頂なので、残さず取っておくこと。

ワナデータ

ころび石、鈍足のワナ、トラバサミ、地雷、木の矢のワナ

出現モンスターリスト

●馬武者、侍どん、ンドゥバ、にぎりへんげ、タイガーウッホ、ヒッジ神官、ジライヤ、シャーガ

要注意モンスター

シャーガ

攻撃力が高く、一撃のダメージがかなり高い。危険なようならドラゴン草を使おう。

タイガーウッホ

シャーガほどではないが、攻撃力が高い。また、モンスターを投げて奇襲してくることもある。

にぎりへんげ

アイテムをおにぎりに変えてくるイヤな敵。ほぞんの壺をおにぎりに変えられたら目も当てられない。

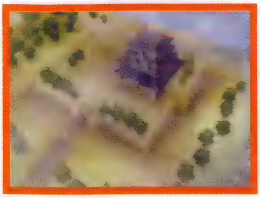
シュテン山中腹

シュテン山のオアシス、中腹に到着だ。ここでは買い物や武器の強化ができる。

展望台

建造中の城が見られる

ここからは、お城の全景図が見られる。中腹に立ち寄るたびにこの風景を見ていると、大きな物を造っている喜びにひたれるのだ。さぁ、もうひと頑張りしよう！　という気持ちになってくる。



⬆まだ落成にはほど遠いが、いつの日か必ず！　とりあえず中腹を越え、初級を制覇することから始めよう。

行商人の店

シレンの生命線の店！

ここで巨大なおにぎりと弟切草を買うことができる。できるだけ多く買おう。7000Gあれば最強クラスの盾、オオカブトの盾も買えるのだ。

商品	
長巻	700G
カタナ	900G
オオカブトの盾	7000G
ばん族の盾	1500G
巨大なおにぎり	300G
弟切草	500G
毒消し草	400G
おはらいの巻物	1000G
識別の巻物	500G
ほぞんの壺	1500G

かじ屋

武器を鍛えてくれる！

ここでは武器を鍛えてくれる。もしカタナを持っていたら、1500ギタン払えばカタナ+1にしてくれるのだ。時にはかじ屋が頑張ってくれて、一気に+3してくれることもある。でも確率は10%にも満たないぐらいなので、あまり期待しないほうがいい。

そのほかにも、いろんな技術を持っているのだ。

技術	
剣をきたえる	1500G
合成した印を消す	1000G
腕輪のしゅうり	500G

シュテン山頂上

ようやく山頂にたどりついた！　ここでは材料を加工することができる。加工した後は、イカダで帰ろう！

A シュテン銀行

ギタンを預けることができる

シュテン山で集めたギタンを預かってくれる。もしギタンが余っているようだったら預けておいた方が無難。しかし、中腹で何か買う物があるのだったら、銀行に預けない方がいい。

←シュテン銀行はこの場所にある。同じ人物なので見分けにくいが、階段の左にいる人物だと覚えておくといい。ギタンを預かってくれる。

山の民

B 行商人のお店

山頂にある材料専門のお店

よい土、よい鬼よけ水、よい木、よい岩、よい砂鉄を売っている。部品加工所で材料不足に気がついたら、ここで買って補うことができる。しかし、なにしろ15000ギタンと値段が張るため、大量に買うかどうかは財布と相談だ。また、アイテムを売ることができるので、売ってギタンを銀行に預けるという手もある。

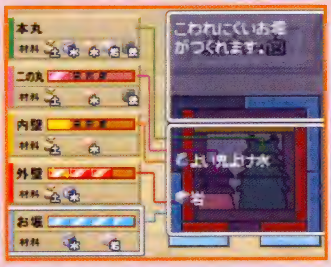
C 望遠鏡

ここからも城が見える。山頂から建造途中の城を見るのもまたオツなもの。落成への意欲がかき立てられるのだ。

D 部品加工所

材料を城の部品にしてくれる

加工屋は、砂鉄や岩などの材料を城の部品に加工してくれる職人だ。まだ初級を突破しただけなら、加工してもらわない方が無難。それほどいい材料ではないので、鬼に襲撃されたらひとたまりもない。加工屋は材料を預かってくれるので、ひとまず預けておいた方がいいだろう。



←質のいい材料を数多く持っていたら加工してもらおう。ふつうの材料しかなかったり、半端な数しかなかったら、預けておいた方が無難だ。

E イカダ屋

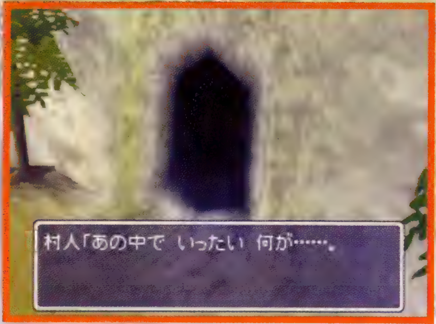
ナタネ村まで戻れるぞ！

ここから、イカダでナタネ村まで戻ることができる。もし材料を加工してもらっていた場合は、イカダに載せてナタネ村まで運べるのだ。運んだあとは、ナタネ村で城を組み立てることができる。アイテムもギタンも減らないので、シュテン山で手に入れたものを完全に確保してナタネ村に戻れる。

←これまで必死に登って来た苦労が報われる瞬間！ ハイスピードの川の流れに乗って、ほとんど一瞬でナタネ村まで戻れるのだ。

シュテン山道中級

階層：13
中腹：7Fの上
持ち込めるアイテム数：11



シュテン山道中級への岩穴

シュテン山道初級をクリアしたシレンは、うどん屋むみゅうでつかの間の休みを取った。翌日、シュテン山に向かうためにむみゅうを出たシレンは、ナタネ村に響きわたる大きな音を耳にする。音がしたシュテン山の岩壁に駆けつけると、そこにはポッカリと岩穴が空いていた。轟音は、岩壁が崩れ落ちる音だったのだ！　そしてその岩穴こそ、初級よりもはるかに強い敵が待ちかまえる、シュテン山道中級への入り口だった！

目標の装備はコレだ！

妖刀かまいたち+2
前方3方向に１度に攻撃できる武器。モンスターを誘い出して1度に2体攻撃することも可能。

オオカブトの盾
中腹に売っている守備力の高い盾。非常にカタいので、強敵のパワーにも対抗できる。

アイテム　ほぞんの壺×4、+2~3の武器・盾×4、火ばしらの杖

初級で見つけた妖刀かまいたちと、固いオオカブトの盾！

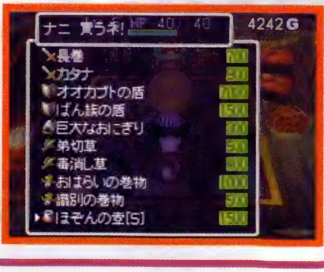
出る確率は低いが、できれば武器は妖刀かまいたちに持ち替えたい。中級ともなると敵の攻撃が厳しいので、妖刀かまいたちの特殊能力があると非常にラクなのだ。

盾は、なんとかして7000ギタンをため、中腹でオオカブトの盾を購入したい。なんといっても防御力が高いので、受けるダメージをかなり軽減してくれる。また、ふだんはお腹が減りにくい皮の盾を装備しておき、強敵に出会った時だけオオカブトの盾に持ち替えて戦うのもいい戦法だ。

アイテムは、そろそろほぞんの壺を4つはそろえておきたい。また、+2~3の武器や盾も、いくつか手に入れて、倉庫に保管しておこう。これをしておくと、上級に行った時に、武器と盾の能力を飛躍的にアップさせることができるぞ。

シュテン山道中級　ワンポイントアドバイス

1Fから中腹まではそれほど難しくないが、9Fあたりから極端に敵が強くなる。それまでにレベル上げとアイテム集めをしておかないと苦しい。また、もし復活の草を入手したら、アメンジャ戦まで確保しておくと切り札になる。さらに、ほぞんの壺を5つほど手に入れて、うち2つには中腹で買ったおにぎりと弟切草を入れておこう。13Fまであるシュテン山道中級の長丁場で、絶食は死を意味する。2フロア＝1おにぎりはつねに携帯しておきたい。



←ほぞんの壺の数は、持てるアイテムの数を決める。ギタンを貯めて中腹で買うか、何度か初級を往復しよう。

シュテン山道中級 入手アイテム 早見表

武器にドレインバスターが増え、盾はうろこの盾が増えた。両方とも高く売れるので必要ない場合は売ってしまおう。巻物は天の恵みの巻物と地の恵みの巻物が追加された。これはそれぞれ武器と盾の威力をアップしてくれる心強い巻物だ。草は、ほとんどの草が入手可能になったぞ。

行商人が売るアイテム

カタナ／バトルカウンター／うろこの盾／場所がえの杖／からぶりの杖／回復の杖／火ばしらの杖／天の恵みの巻物／地の恵みの巻物／　など（折り込み表参照）

お店が売るアイテム

妖刀かまいたち／ヤリ／バトルカウンター／ころばぬ先の杖／からぶりの杖／火ばしらの杖／物知りの杖／天の恵みの巻物／地の恵みの巻物　など（折り込み表参照）

武器【全4種】

こんぼう★	→ p.140
長巻★	→ p.140
カタナ	→ p.140
ドレインバスター★	→ p.142

盾【全6種】

皮の盾	→ p.148
バトルカウンター★	→ p.148
地雷ナバリの盾★	→ p.148
うろこの盾★	→ p.150
ばん族の盾	→ p.149
オオカブトの盾★	→ p.150

杖【全5種】

場所がえの杖	→ p.155
ふきとばしの杖	→ p.156
鈍足の杖	→ p.155
火ばしらの杖	→ p.156
ころばぬ先の杖	→ p.157

矢【全1種】

鉄の矢	→ p.162

巻物【全6種】

識別の巻物	→ p.163
地の恵みの巻物★	→ p.164
天の恵みの巻物★	→ p.164
バクスイの巻物	→ p.165
引き上げの巻物★	→ p.165
おはらいの巻物	→ p.166

壺【全2種】

ほぞんの壺	→ p.169
へんげの壺★	→ p.170

草【全12種】

薬草	→ p.177
弟切草	→ p.174
しあわせ草★	→ p.174
めぐすり草★	→ p.174
火炎草	→ p.174
復活の草★	→ p.175
命の草★	→ p.175
ちからの草★	→ p.175
毒消し草	→ p.176
高とび草	→ p.176
すばやさ草	→ p.177
ドラゴン草★	→ p.175

食料【全4種】

おにぎり	→ p.178
大きなおにぎり	→ p.179
巨大なおにぎり★	→ p.179
まずそうなおにぎり★	→ p.179

シュテン山道中級

ダンジョン攻略

ルート

1F-7F → 中腹 → 8F-13F → 山頂

1-2F　静かな岩屋　　目標到達レベル…LV4

多彩なワナに気をつけよう

このエリアにいる敵は、2種類のマムルとチンタラ。シュテン山道初級で手に入れた武器と盾があれば楽勝だ。問題はワナ。ケロケロの雨、ころび石など強力なものが出現するので、気をつけて進もう。また、この中級からはアイテムが未識別状態で出現する。武器は装備すれば強さが分かるが、呪われている可能性もある。

⬆不確定名のアイテムを装備したら呪われてしまった！

ワナデータ

ころび石、ケロケロの雨、バネ、丸太のワナ、眠りガス、トラバサミ、水てきポットン、木の矢のワナ
※1Fにはワナが出現しない。

出現モンスターリスト

●マムル、あなぐらマムル、チンタラ

要注意モンスター

あなぐらマムル

マムルよりもちょっと強い程度で、それほど怖れる必要はない。経験値を稼ぐといいだろう。

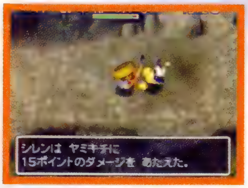
チンタラ

武器と盾を持っていれば、簡単に倒せる敵。残らず倒して経験値を手に入れておこう。

3-4F　せせらぎ渓谷　　目標到達レベル…LV7

ここでしっかりレベルを上げよう

攻撃力が高い敵は多いが、それほど怖い敵はいない。むしろ経験値稼ぎにもってこいのエリアなので、しっかりレベルを上げておこう。目標はレベル6。ワナの中にケロケロの雨がないので、安心して歩き回れる。すみずみまで歩いて、モンスターを倒そう。ここではアイテムは温存。8F以降に備えておこう。



⬆あまり敵は強くない。ここでレベルを上げておくと、あとでラクだ。

ワナデータ

回転板、眠りガス、トラバサミ、水てきポットン、イガイガボトボト

出現モンスターリスト

●ヤミキチ、にぎりみならい、足軽どん、スイテキマル

要注意モンスター

スイテキマル

倒すとすいてきポットンというワナを残す。しかし、このエリアは道幅が広く、簡単によけられる。

ヤミキチ

攻撃力が高いので、なるべく先制攻撃をしかけたい。特殊攻撃を持っていないのが救いだ。

5F　群青の洞穴

目標到達レベル…LV8

デロデロの湯とケロケロの雨に注意

おにぎりをまずくしてしまうワナ、デロデロの湯が登場。ケロケロの雨もあるので、慎重に歩くこと。

モンスターの中で危険なのは、ボウヤー。遠距離から木の矢を撃ってくるので、気がつくとHPが危険な状態になりやすい。見つけたら接近し、壁まで追いつめて確実にしとめたい。

⬆デロデロの湯を踏むと、おにぎりがまずそうなおにぎりになってしまう。中腹で買うこともできるけど……。

⬆しつこいボウヤーを倒すには、矢を撃つのも手だ。ほっとくとダメージがたまってしまう。

ワナデータ

ケロケロの雨、デロデロの湯、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、トラバサミ、水てきポットン、木の矢のワナ、鉄の矢のワナ

出現モンスターリスト

●ボウヤー、スイテキマル、ちゅうチンタラ

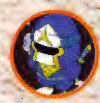
要注意モンスター

ボウヤー

ひんぱんに矢を撃ってくる敵。倒すと矢を落とすことが多いので、その矢を撃って倒してもいい。

ちゅうチンタラ

チンタラがレベルアップしたモンスター。意外に攻撃力が高いので、先制攻撃をかけたい。



スイテキマル

倒すとワナを残していくイヤな敵。通路で倒すとワナを踏むハメになるので、広い場所で倒そう！

6-7F　ドロロヶ浦

目標到達レベル…LV10

ギタン稼ぎにもってこい!!

ガマラを倒すと必ずギタンを落とす。もうすぐ中腹なので、ぜひとも見つけて稼いでおきたい。もしガマラにギタンを盗まれた場合は、何としても探し出して取り戻そう。また、オトト軍曹はたまにオトトスピアを落とすが、これは水中の敵にも攻撃できるスグレ物。運が良ければゲットできる。

⬆オトトスピアを使えば、敵が水中に潜ってもダメージを与えられる。基本攻撃力は低いが、役に立つ武器だ。

⬆ガマラを倒してギタンを稼ごう。中腹で買い物をするために、合計2000ギタンは欲しいところだ。

ワナデータ

装備はずし、デロデロの湯、眠りガス、毒矢のワナ、イガイガボトボト、木の矢のワナ

出現モンスターリスト

●ガマラ、ハラヘリーニョ、Mr.ブーン、オトト兵、オトト軍曹、ゲイズ、Mr.ヘリコ

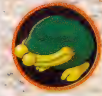
要注意モンスター

オトト軍曹

攻撃力が高いので、先手を取られると大ダメージ。矢で1回ダメージを与えてから、武器で斬ろう。

ゲイズ

特殊攻撃は混乱。モンスターが集まっている場所でこれにかかると、かなり厳しい。



ガマラ

シレンのギタンを盗む、スリのようなモンスター。盗まれたら必ず見つけ出して倒そう！

8F　流転の石窟

目標到達レベル…LV11

コドモ戦車にご用心！

このエリアは敵が４種類しか出ないので、そのぶん同じ敵が何体も出てくる。中でも危険なのがコドモ戦車。攻撃力はこのエリア最強クラスで、しかも遠距離攻撃をしてくる。放っておくと危険なので、早めに倒しておこう。ワナでは、デロデロの湯ところび石が怖い。しかし、ケロケロの雨がないぶん、安心して歩き回れるだろう。

⬆コドモ戦車の矢には、こっちも矢で対抗するのがいい。矢がないなら、壁際に追いつめて斬ろう！

⬆毒サソリの経験値はかなり高い。これからどんどん強くなる敵に備えて、しっかり倒しておこう。

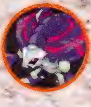
ワナデータ

ころび石、ケロケロの雨、装備はずし、デロデロの湯、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鉄の矢のワナ

出現モンスターリスト

●毒サソリ、ンドゥバ、コドモ戦車、ゲイズ

要注意モンスター



毒サソリ
毒を持っていて、それを受けるとちからが下がってしまう。しかし、経験値が多いので必ず倒そう。

コドモ戦車
遠くから鉄の矢を撃ってくる困った敵。通路で戦うと、倒しやすい。

ゲイズ
シレンを混乱させてくるが、このエリアでは弱い方だ。見たら倒して経験値を得よう。

9-10F　大峡谷

目標到達レベル…LV13

強敵が集う危険な峡谷

このエリアから、急に敵が強くなってくる。特にイダテン、タイガーウッホ、ケンゴウの3体は飛び抜けて攻撃力が高いので注意が必要だ。基本的には、矢で1回撃ってから、武器で斬って倒す戦法が有効。ケンゴウクラスの敵には、火炎草やドラゴン草を使ってもいい。しかし、これからに備えて、乱用は避けよう。

⬆まずは木の矢を撃って先制攻撃。そのあとに武器で攻撃すれば、ノーダメージで倒せる。

⬆ケンゴウは盾をはじき飛ばしてくる。戦う時は、必ず壁を背にして戦おう。近くに壁がなければアイテムを使え。

ワナデータ

ころび石、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、鉄の矢のワナ

出現モンスターリスト

●イダテン、ヒツジ神官、タイガーウッホ、ンドゥバ、コドモ戦車、ケンゴウ、大将どん

要注意モンスター

ケンゴウ
シレンが持っている盾をはじき飛ばすほどの怪力の持ち主。戦う時は壁を背にして戦うこと。

イダテン
攻撃力が高い強敵。矢＆武器攻撃で、ノーダメージで倒したいところだ。

ヒツジ神官
シレンのちからを、一定時間半分に下げてくる。下がっている時は、ケンゴウなどとは戦わないこと。

11-12F　幻影深山　　目標到達レベル…LV17

召喚スイッチを踏んじゃダメ!

橋だけで構成されたエリア。そろそろアイテムをぜいたくに使い始めてもいい頃だ。特に、ショウカンマルが残した召喚スイッチを踏んだ時は、すばやさ草やバクスイの巻物を早めに使い、手遅れにならないようにしよう。なお、13Fの強敵のために、ドラゴン草、火炎草、炎上の巻物、復活の草などは温存しておきたい。

⬆橋の上でケンゴウに盾を飛ばされたらアウト。ケンゴウと戦う時は、必ず壁を背にして戦おう!

⬆敵を倒しつくしてしまったら、ワザと召喚スイッチを踏み、現れた敵を倒してレベルアップを計るのも手だ。

ワナデータ

なし

出現モンスターリスト

●パコレプキン、ショウカンマル、ヤギ司祭、ケンゴウ、大将どん

要注意モンスター

ショウカンマル
倒れたあとに、召喚スイッチを残すイヤな敵。間違えて踏むと、最悪の場合ケンゴウ4体に囲まれる。

ケンゴウ
ショウカンマルと双璧をなすこのエリアの難敵。橋の上で盾を飛ばされると、その盾は消えてしまう。

パコレプキン
空中を飛んでいるので、武器の射程内になかなか入ってくれない。矢を使うのが確実な倒し方だ。

13F　源流の魔窟　　目標到達レベル…LV18

アメンジャはアイテムを駆使して倒せ

炎上の巻物さえ持っていれば、右隅で待機し、アメンジャが近づいてきた瞬間に使えば、半自動的に倒すことができる。持っていないなら、まず、すばやさ草を使ってアメンジャと同等の行動ができるようにし、そのあとでドラゴン草か火炎草で各個撃破していけば倒せるだろう。倒すと、ちぎれた古文書が入手できる。

⬆炎上の巻物を持っていれば、簡単に倒せる。この写真の位置で、アメンジャが来るのを待っていればいいのだ。

⬆ドラゴン草を3つ以上持っている場合は、すばやさ草と組み合わせて、スピーディーに3体を倒そう。

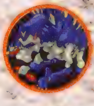
ワナデータ

装備はずし、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ

出現モンスターリスト

●アメンジャ

要注意モンスター



アメンジャ
アイテムを投げてくるうえ、2回攻撃をしてくる強敵。アイテムがないとまず勝てない。

シュテン山道上級

階層：18
中腹：８Ｆの上
持ち込めるアイテム数：11

シュテン山道上級への道

シュテン山道中級で手に入れた謎の古文書。そして、ナタネ村の滝に浮かんでいた、濡れた古文書。この2つには謎の言葉が書き記されていた。2つをつなぎ合わせてみると、ある言葉が浮かび上がる。「滝壺の北岩、いざないの古文書をはめこむべし」それは、ナタネ村に隠された秘密の道を開くための古文書だったのだ！　ナタネ村のほこらにその古文書をはめると、地響きとともに滝の裏の岩が割れ、そこからシュテン山道上級へ続く洞穴が現れた！

目標の装備はコレだ！

カタナ＋15
妖刀かまいたち、火炎草、しあわせ草と、今までためてきた＋2～3の武器を合成してある。

オオカブトの盾＋10
＋2～3の盾と、皮の盾、バトルカウンター、弟切草と合成。タフなシレンになれるぞ。

アイテム　ほぞんの壺×7、高とび草(対女王グモ用)、火ばしらの杖

マゼルンと合成の壺で一気に武器を強化しよう！

上級からは、武器と盾の合成ができる。合成の壺で合成する場合は武器・盾同士でしかできないが、マゼルンで合成する場合は、草や巻物とも合成できるぞ。マゼルンが合成できるアイテムは2つまで、城造りのために何回か上級をクリアするなかで、少しずつアイテムを強化していこう。武器は、カタナをベースに、妖刀かまいたち（正面3方向攻撃）、火炎草（HP最高の時、火炎攻撃できる）、しあわせ草（獲得経験値アップ）、弟切草（HP回復）を合成してみよう。または、ドレインバスター、1ツ目殺し、成仏のカマを合成して、特定のモンスターに強い武器を作っても面白い。盾は、オオカブトの盾をベースに、皮の盾（腹減り半分）、バトルカウンター（ダメージはね返し）、弟切草（HP回復）で構成できればベスト。

シュテン山道上級　ワンポイントアドバイス

シュテン山道上級は、中腹以降（9～15F）の7フロアが厳しい。そこで、できればアスカやヒマキチ、リク、マーモを連れていきたい。アスカには妖刀かまいたちと重装の盾を装備させるといいだろう。シレンと協力してモンスターを各個撃破していこう。

また、シュテン山道上級は武器・盾の合成ができる。狙い目は、マゼルンがいる9～11F。城造りの合間に、ここで合成し、装備品をどんどん強化していこう。

←アスカの攻撃力は、時にはシレンをもしのぐ。必ず仲間にできるとは限らないとはいえ、頼もしい味方だ！

シュテン山道上級 入手アイテム 早見表

装備品では、一ツ目殺しと成仏のカマ、そして重装の盾が追加された。どれも使い方しだいではとても強力な装備になる。腕輪が手に入りやすいので、消耗品とわりきって装備してもいいだろう。

行商人が売るアイテム

カタナ／バトルカウンター／うろこの盾／場所がえの杖／からぶりの杖／回復の杖／火ばしらの杖／天の恵みの巻物／地の恵みの巻物／ など（折り込み表参照）

お店が売るアイテム

妖刀かまいたち／ヤリ／バトルカウンター／ころばぬ先の杖／からぶりの杖／火ばしらの杖／物知りの杖／天の恵みの巻物／地の恵みの巻物 など（折り込み表参照）

武器【全5種】

長巻	➡ p.140
カタナ	➡ p.140
妖刀かまいたち	➡ p.141
一ツ目殺し★	➡ p.142
成仏のカマ★	➡ p.142

盾【全6種】

皮の盾	➡ p.148
バトルカウンター★	➡ p.148
地雷ナバリの盾★	➡ p.148
重装の盾★	➡ p.149
うろこの盾	➡ p.150
オオカブトの盾★	➡ p.150

矢【全2種】

鉄の矢	➡ p.162
銀の矢	➡ p.162

石【全1種】

デブータの石	➡ p.184

大砲【全1種】

大砲の弾	➡ p.183

腕輪【全5種】

遠投の腕輪	➡ p.158
とうしの腕輪	➡ p.159
ちからの腕輪	➡ p.160
まじしおの腕輪	➡ p.160
百発百中の腕輪	➡ p.159

食料【全3種】

おにぎり	➡ p.178
大きなおにぎり	➡ p.179
まずそうなおにぎり★	➡ p.179

壺【全4種】

ほぞんの壺	➡ p.169
合成の壺★	➡ p.170
へんげの壺★	➡ p.170
ビックリの壺★	➡ p.171

巻物【全8種】

識別の巻物	➡ p.163
バクスイの巻物★	➡ p.165
引き上げの巻物★	➡ p.165
おはらいの巻物	➡ p.166
聖域の巻物★	➡ p.166
分身の巻物	➡ p.167
いかずちの巻物	➡ p.167
炎上の巻物	➡ p.168

草【全14種】

薬草	➡ p.177
弟切草	➡ p.174
しあわせ草	➡ p.174
めぐすり草★	➡ p.174
火炎草	➡ p.174
復活の草★	➡ p.175
命の草	➡ p.175
ちからの草	➡ p.175
毒消し草★	➡ p.176
毒草	➡ p.176
高とび草	➡ p.176
よくきき草★	➡ p.176
すばやさ草	➡ p.177
ドラゴン草	➡ p.175

シュテン山道上級

ダンジョン攻略

ルート

1F-8F → 中腹 → 9F-15F → 山頂

1-2F　滝壺深部　目標到達レベル…LV5

2Fのケロケロの雨にだけ注意

妖刀かまいたち、カタナ級の武器が＋3以上になっていればまったく怖くないエリアだ。敵モンスターは最弱レベルなので問題なし。フロアをくまなく周り、アイテムを手に入れていこう。しかし、2Fにはケロケロの雨やころび石など、危険なワナがわりと多くあるので油断は禁物だ。

⬆このエリアの最強モンスターであるあなぐらマムルでも、この程度。

ワナデータ

ころび石、ケロケロの雨、眠りガス、トラバサミ、水てきポットン、イガイガボトボト、木の矢のワナ
※1Fにはワナが出現しない

出現モンスターリスト

●マムル、あなぐらマムル、チンタラ

要注意モンスター

あなぐらマムル

それほど強くないが、囲まれるとちょっとまずいことになる。早めに倒しておこう。

チンタラ

全モンスター中最弱クラスの敵だが、レベル1の時に、2体以上に包囲されたら脅威。

3-4F　ヒズメ岩壁　目標到達レベル…LV7

ワナのオンパレード

このエリアのワナは厳しい。ケロケロの雨と地雷を筆頭に、さまざまなワナが揃っているのだ。もちろんデロデロの湯もあるので、くさらないようにおにぎりはほぞんの壺に入れておこう。

にぎりみならい、マルジロウ、しおいやん、スイテキマルなど、クセのある敵が多い。7~8レベルを目標に倒していこう。

⬆マルジロウの体当たり攻撃とケロケロの雨だけがこのエリアの難関。

ワナデータ

ころび石、ケロケロの雨、デロデロの湯、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢、地雷、大型地雷、イガイガボトボト、木の矢のワナ

出現モンスターリスト

●にぎりみならい、マルジロウ、しおいやん、スイテキマル、ピコタン

要注意モンスター

マルジロウ

体当たりを受けてアイテムを落としてしまうと、せっかく集めたほぞんの壺を壊す可能性がある。

にぎりみならい

にぎりへんげにレベルアップすると、ほぞんの壺をおにぎりにされる可能性があるので注意。

5-6F　渓流の岩場　目標到達レベル…LV10

そろそろアイテムを合成しよう

このフロアまでに合成の壺を手に入れている場合は、さっそく合成してみよう。まずはかじ屋で鍛えられなかった盾がいいだろう。初級と中級で手に入れた＋1～3の盾を合成すれば、一気に＋5くらいの防御力を持った盾が手に入る。このエリアに出現するボウヤー程度の敵なら、ダメージはほとんど受けなくなるのだ。

⬆合成の壺[4]の中に＋3の盾を4つ入れれば、＋12という無敵に近い盾が手に入る。

⬆さっそく重装の盾＋12を装備してみた。盾を装備してないと9のダメージだが、ここまで軽減できる。

ワナデータ

ころび石、ケロケロの雨、装備はずし、デロデロの湯、召喚スイッチ、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、イガイガボトボト、木の矢のワナ

出現モンスターリスト

●ボウヤー、スイテキマル、しおいやん、ぬすっトド

要注意モンスター

ボウヤー
シレンを狙ってしつこく木の矢を撃ってくるモンスター。＋5くらいのカタナがあれば一撃で倒せる。

しおいやん
シレンのちからを1ポイント下げてくる。毒消し草を飲めば回復するが、素早く倒そう。

ぬすっトド
おなじみ、シレンのアイテムを盗もうとするトド。矢を撃って倒すのが一番確実だ。

7-8F　暗夜空洞　目標到達レベル…LV13

後半に備えて矢を集めよう!!

このエリアにはボウヤーとコドモ戦車が出てくる。どちらも倒すと矢を落とすので、できるだけ多く集めておきたい。というのも、シュテン山道上級は後半になるにつれて敵の強さが飛躍的に上がるので、矢があると展開が楽になるからだ。このエリアを越えれば中腹に行ける。弟切草を使い果たしてもいい、出来るだけ集めよう！

⬆コドモ戦車の鉄の矢は強力だが、それをかいくぐって接近し、倒そう。倒したら、落ちてる矢も拾おう。

⬆ボウヤーも貴重な矢の補給源。運が良ければ木の矢×9がいっぺんに手に入ることも。

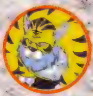
ワナデータ

ころび石、ケロケロの雨、装備はずし、デロデロの湯、召喚スイッチ、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、イガイガボトボト、木の矢のワナ

出現モンスターリスト

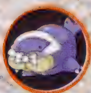
●コドモ戦車、ワルキチ、ぬすっトド、ボウヤー、タイガーウッホ

要注意モンスター



タイガーウッホ
攻撃力が高いモンスター。一撃のダメージが大きい。倒したら、HPの回復を忘れずに。

コドモ戦車
鉄の矢を撃ってくるので、矢で倒したいところだが、先は長い。ここは温存しておこう。



ぬすっトド
アイテムを盗んでくる。合成したアイテムを盗まれた場合は、草の根を分けても探して倒そう。

9F　断崖の風穴　　目標到達レベル…LV14

合成モンスター・マゼルン出現！

マゼルンを見かけたら、必ず武器か盾を合成しよう。オススメはカタナをベースに妖刀かまいたち＋火炎（ドラゴン）草、または、防御力の高い盾＋皮の盾orバトルカウンターだ。しかし、＋2～＋3のアイテムを合成して攻撃（守備）力だけ上げるのもいい。とはいえ、マゼルンがフロアに出現しない場合もある。

⬆マゼルンにカタナと妖刀かまいたちを投げてみよう。ちなみに1体につき2つ以上は合成してくれない。

⬆すると、前方3方向を1度に攻撃できるカタナが手に入る。しかも＋1と＋2を合成したので、＋3になるのだ。

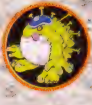
ワナデータ

ころび石、ケロケロの雨、装備はずし、デロデロの湯、召喚スイッチ、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、イガイガボトボト、鉄の矢のワナ

出現モンスターリスト

●マゼルン、パコレプキン、タイガーウッホ、コドモ戦車、ワルキチ

要注意モンスター



マゼルン
武器や盾、草を合成してくれるモンスター。合成の壺では草は合成できない。

タイガーウッホ
攻撃力が高い上に、時々モンスターを投げてくる。レベルが13くらいあれば、怖れる必要はない。

コドモ戦車
しつこく鉄の矢を撃ってくる敵。見つけたら、壁際に追いつめて倒してしまおう。

10-11F　古都の遺跡　　目標到達レベル…LV16

ここにもマゼルン登場!!

このエリアにもマゼルンが登場する。そこで、ぜひとも合成したいのが武器＋一ツ目殺し。この武器ならば、このエリアの強敵アイアンヘッドとゴーレムを、うまくすれば一撃で倒すことができる。

もしないのであれば＋2～＋3の武器・盾を合成して、どんどん強化してしまおう！

⬆マゼルンを見かけたら武器強化のチャンス。初級、中級で貯めていた＋2以上のアイテムをすべて合成しよう。

⬆一ツ目殺しと合成すれば、このエリアで最も怖いアイアンヘッドも、一撃で倒すことができる。

ワナデータ

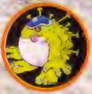
装備はずし、召喚スイッチ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、鉄の矢のワナ

出現モンスターリスト

●アイアンヘッド、ゴーレム、マゼルン、ケンゴウ

要注意モンスター

アイアンヘッド
長距離攻撃、大ダメージ、耐久力高しと、三拍子揃った強敵。武器に一ツ目殺しの特殊能力が欲しい。



マゼルン
1フロアに2～3体出現する。マゼルンと出会うたびに武器、盾合成のチャンスだ。

ケンゴウ
盾をはじき飛ばしてくるので、壁を背にして戦おう。遠距離攻撃で先制しておくと有利に戦える。

12F 源流の魔窟　　目標到達レベル…LV18

アメンジャ3体を倒せ!!

中級の最上階と同じく、アメンジャ3体が出てくる。しかし、マゼルンの合成で武器も盾もパワーアップしているはずなので、中級の時ほど苦戦しないはずだ。とはいえ、炎上の巻物、ドラゴン草、火炎草、すばやさ草などを持っているなら、惜しまず使ったほうが確実に勝てる。基本的な戦法は中級の時と同じだ。

⬆炎上の巻物を持っているなら、フロアのシレンの四方が床の場所で使うのが効果的。

⬆ドラゴン草は、アメンジャに隣接してから使ったほうが攻撃力が高い。できればすばやさ草も使いたい。

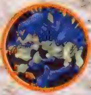
ワナデータ

ころび石、装備はずし、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、鉄の矢のワナ

出現モンスターリスト

●アメンジャ

要注意モンスター



アメンジャ

アイテムを投げることができ、2回攻撃をしかけてくる強敵。アイテムを駆使して倒すしかない。

13F 白銀霊峰1　　目標到達レベル…LV19

なみいる強敵を蹴散らせ!

6種類の敵が登場。中でも注意しなければならないのはパ王だ。この敵に封印されると、回復アイテムも一撃必殺のアイテムも使用不可能になる。そのほかのモンスターも攻撃力が高く、回転板、眠りガス、トラバサミ、鈍足のワナにかかると、袋だたきにあってしまう。パ王には必ず万全の状態で接近し、先制攻撃をしかけよう。

⬆HPが低い状態でパ王に封印されてしまった！　敵が寄ってこないのを祈るしかない。

⬆このフロアの敵に囲まれることは死を意味する。必ず各個撃破して、要所でHPを回復しよう。

ワナデータ

ころび石、装備はずし、召喚スイッチ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、落石のワナ

出現モンスターリスト

●シップウ、パ王、ウルロイド、バッドカンガルー、ボーンドラゴン、岩獣ズドン

要注意モンスター

パ王

封印の杖を振るってくる危険な敵。矢で先制攻撃し、接近されたあとは必ず一撃で倒すようにしよう。

シップウ

2回攻撃をしかけてくる強敵。強力な盾を持っていれば渡り合えるが、そうでないなら矢を使おう。

ボーンドラゴン

一撃の破壊力が高いモンスター。強力な盾を持っていても20ポイント近くのダメージを受ける。

14F　白銀霊峰2　　目標到達レベル…LV20

13Fに続く、激戦のフロア

このフロアは、激戦だった13Fと同じ敵と同じワナが仕掛けられている。もし、13Fでアイテムを使いすぎているのなら、このフロアは出口だけを探した方が無難。15Fには、さらに強力な敵達が待ち受けているのだ。シップウ達の猛攻を受けると、出口まであと一歩というところで倒れてしまうかもしれない。

⬆強力な敵と強力なワナがめじろ押しなので、出口を探すだけでも苦戦を強いられる。

⬆もし戦うのであれば、矢を有効に使おう。矢による先制攻撃＋武器による一撃必殺で、各個撃破していくのだ。

ワナデータ

ころび石、装備はずし、召喚スイッチ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、落石のワナ

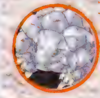
出現モンスターリスト

●シップウ、ハ王、ウルロイド、バッドカンガルー、ボーンドラゴン、岩獣ズドン

要注意モンスター

ハ王
階は変わっても、最も危険な敵であることに変わりない。先手を取れば封印は防げる。

ウルロイド
攻撃力が高くバクダンを投げてくるので、眠りガスでシレンが操作不能の状態だと危険。



岩獣ズドン
攻撃力が高く、ときどきシレンに体当たりをしてくる。当たると吹き飛ばされてしまうので注意。

15F　女王グモの巣　　目標到達レベル…LV21

奇襲戦法か、火攻めがベスト

女王グモとヨロイグモの軍団は、強い。そこで、こんな戦法はどうだろう。高とび草を何回か試して接近し、すばやさ草×2で肉迫。素早いまま10本以上の鉄の矢を浴びせるという奇襲戦法だ。もし火ばしらの杖か炎上の巻物を持っているなら、より確実に勝てる。高とび草とすばやさ草で女王グモに肉迫し、火炎に包むのだ。

⬆奇襲戦法は、すばやさ草がキメ手。復活の草を持っているなら、捨て身になって武器で斬りつけてもいい。

⬆高とび草→すばやさ草でいい位置を確保し、女王グモを火で包むのが火攻め。最も確実な戦法だ。

ワナデータ

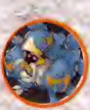
なし

出現モンスターリスト

●ヨロイグモ、女王グモ

要注意モンスター

女王グモ
ヨロイグモを無限に産みつける危険なモンスター。狙うなら女王グモ1匹を狙おう。



ヨロイグモ
無限に増殖するので、聖域の巻物の上に乗って攻撃し、時々落とすアイテムを拾い集めるのも手だ。

仲間がふたたび集う場所

もし仲間が倒れたら、どこにいる!?

ダンジョンの中で仲間が倒れても、その仲間はナタネ村か、シュテン山中腹でふたたび仲間にすることができる。しかし、仲間になる確率が決まっていて、仲間にできないこともあるので頼りすぎるのは禁物。

ヒマキチ

ナタネ村のマネギネコがいる場所の、近くの橋の下にいる。橋の上から話しかけると、ふたたび仲間になってくれるのだ。川の中に潜って、ヒマをもてあましているようだ。せっかくだからダンジョンに連れていこう！

アスカ

出会った時と同じで、シュテン山の中腹にいてシレンを待っている。必ずいるとは限らないが、貴重な戦力なので見つけたらぜひ仲間になってもらおう!

アスカの装備は、別れた時に装備していたものをつけている。

リク

一度仲間にすると、その後はダンジョンの入り口で必ずシレンを呼び止め、仲間になってくれる。

リクの支援攻撃は、威力はそれほどではないが、役に立つことが多い。必ず連れていくようにしよう。

マーモ

うどん屋むみゅうを出た左側にいる。必ずいるとは限らないが、もしいたら絶対に仲間にしておこう。なんと城の材料も収納してくれるので、材料をいっぺんに加工屋に渡すことができる。とっても役立つキャラなのだ。

キララ

キララは、城造りの時はシュテン山のダンジョン内で仲間にすることができる。

鬼ヶ島に行けるようになると、1Fをクリアすれば仲間になる。別れたあとは、必ず1Fにいるので、仲間になってもらおう。

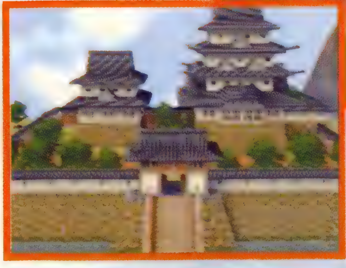
そして城が完成した！

シュテン山とナタネ村の往復の日々が今報われる……

シレンの活躍と、ナタネ村の人々の協力により、ついにシレン城は完成した！

喜ぶナタネ村の人々。そこへ鬼達が襲撃をかけてきた！　ナタネ村のシレン城をめぐり、鬼対人間の激しい攻防戦が繰り広げられる。

そして、ついにナタネ村の人々は、初めて鬼の撃退に成功したのだった。



↑最後の部品を城に組み込む時が来た！　シレンも、リクも、ナタネ村の人々も、この時を待っていた。

←↑完成したシレン城の威容。敵を寄せつけないお堀、外敵をはね返す内壁と外壁、堂々とした二の丸と本丸。これほどの城なら、鬼達とも互角以上に立ち向かえるはずだ!!

鬼ヶ島

階層：？
中腹：なし
持ちこめるアイテム数：7

ついに鬼ヶ島へ出撃した！

ついにシレン城落成の日が来た。喜ぶナタネ村の人々。そこへ、鬼達が攻撃を仕掛けてきた。反撃の時だ！　武器を取るシレン、立ち上がるナタネ村の人々。激しい戦いのすえ、ついに鬼達は総退却を始めた。そして翌朝、神社に集まったナタネ村の人々は、ついに鬼ヶ島への出撃を決定した。

激しい上陸戦が始まる。シレン達は鬼の群れの中を突破しやすいように、一時、隊を解散し、それぞれ一人ずつダンジョン内に突入したのだった……。

目標の装備はコレだ!

カタナ+25
さまざまな特殊能力を身につけた武器。10Fまでの敵はほとんど一撃で倒せる。

オオカブトの盾+25
マゼルンとの合成で、守備力を高めた。ダメージを半減できる。

アイテム　ほぞんの壺×7、持ちかえりの巻物

引き上げの巻物を合成し、全滅しても持ち帰れるようにしよう！

マゼルンとマゼモンは、9Fから12Fの間に出現する。武器・盾を合成するとしたら、このエリアが狙い目だ。というわけで、それまでにできるだけ+2～+3の装備品を集めておくと、9F～12Fの間で、一気にレベルアップできるぞ。

新たに武器に合成すべき特殊効果は、天使の種（しあわせ草より獲得経験値が多い）、引き上げの巻物（全滅しても、装備しているアイテムをナタネ村に持ち帰れる）の2つ。天使の種は盾とも合成できるが、武器と盾の両方に同じ能力をつけても効果はない。そして、盾にも引き上げの巻物を合成しておきたい。余裕があったら、アスカの武器もカタナ+妖刀かまいたちにしておこう。また、アスカにちからの腕輪を2つ装備させると、なみいる敵をなぎ払ってくれるぞ。

ワンポイントアドバイス

鬼ヶ島

鬼ヶ島にはアイテムが7つしか持っていけない。というわけで、その7つはすべてほぞんの壺にし、武器や盾はその中に入れて出発しよう。他に、ほぞんの壺には11個以上の巨大なおにぎりを入れておこう。先の長い鬼ヶ島の、一番の敵は食料不足だ。階が進むにつれてキララやアスカなどの強い仲間が集うので、11Fまではサクサク進める。その後のフロアは強敵が増えるので、危険と判断したら持ちかえりの巻物を使ってナタネ村に戻ってもいい。

←鬼ヶ島に向けていざ出発！　しかし、もしもの時のために、持ちかえりの巻物を拾ったら温存すること。

鬼ヶ島 **入手アイテム** 早見表

武器の種類が大幅に変わったが、つるはし以外あまり使えない。むしろ行商人やお店の品揃えに期待した方がいいだろう。盾は行商人が売っている見切りの盾が欲しいところだ。杖、腕輪、巻物、草、壺の種類がかなり増えており、使いがいがある。ほぞんの壺やマーモに収納しておこう。

行商人が売るアイテム

どうたぬき／きたえた木刀／木づち／きたえた木の盾／呪いよけの盾／回復の杖／からぶりの杖／草投げの杖／草受けの杖／会心の矢／かまいたちの矢　など(折り込み表参照)

お店が売るアイテム

使い捨ての盾／矛の盾／しあわせの杖／不幸の杖／回復の杖／からぶりの杖／草投げの杖／草受けの杖／回復の腕輪／百発百中の腕輪／まじしおの腕輪／壺増大の巻物　など(折り込み表参照)

武器【全6種】

こんぼう	➡p.140
長巻	➡p.140
カタナ	➡p.140
つるはし	➡p.141
ごんぼう★	➡p.140
かつおぶし★	➡p.143

盾【全6種】

皮の盾	➡p.148
地雷ナバリの盾	➡p.148
重装の盾	➡p.149
うろこの盾	➡p.150
ばん族の盾	➡p.149
オオカブトの盾	➡p.150

杖【全9種】

場所がえの杖	➡p.155
ふきとばしの杖	➡p.156
鈍足の杖★	➡p.155
引きよせの杖★	➡p.156
火ばしらの杖★	➡p.156
トンネルの杖	➡p.156
ころばぬ先の杖★	➡p.157
物知りの杖	➡p.157
のりうつりの杖★	➡p.157

矢【全1種】

木の矢	➡p.161

石【全1種】

1マス超える石	➡p.184

腕輪【全6種】

遠投の腕輪★	➡p.158
とうしの腕輪★	➡p.159
まがりの腕輪★	➡p.159
くねくねよけの腕輪★	➡p.159
ハラヘリよけの腕輪★	➡p.160
ちからの腕輪	➡p.160

巻物【全15種】

大部屋の巻物	➡p.163
識別の巻物	➡p.163
すいだしの巻物★	➡p.164
地の恵みの巻物	➡p.164
天の恵みの巻物	➡p.164
バクスイの巻物	➡p.165
おはらいの巻物★	➡p.166
聖域の巻物★	➡p.166
分身の巻物★	➡p.167
ワナ消しの巻物	➡p.167
水がれの巻物★	➡p.167
いかずちの巻物	➡p.167
炎上の巻物	➡p.168
氷の巻物	➡p.168
ぞわぞわの巻物	➡p.168

食料【全3種】

おにぎり	➡p.178
大きなおにぎり	➡p.179
まずそうなおにぎり	➡p.179

草【全15種】

薬草	➡p.177
弟切草	➡p.174
しあわせ草	➡p.174
めぐすり草	➡p.174
火炎草	➡p.174
復活の草	➡p.175
命の草	➡p.175
胃拡張の種	➡p.177
ちからの草	➡p.175
毒消し草	➡p.176
毒草	➡p.176
高とび草	➡p.176
よくきき草	➡p.176
すばやさ草	➡p.177
ドラゴン草	➡p.175

壺【全6種】

ほぞんの壺	➡p.169
識別の壺	➡p.170
合成の壺	➡p.170
へんげの壺	➡p.170
ビックリの壺★	➡p.171
水がめ	➡p.171

その他【全1種】

大砲の弾	➡p.184

鬼ヶ島

ダンジョン攻略

ルート

1F-8F → 9F-15F → ?

1-2F

目標到達レベル…LV5

キララを育てつつ、上を目指せ！

モンスターは弱いので問題ない。しかしワナは、ほとんどすべてが仕掛けられているので、注意して歩こう。めぐすり草が有効だ。また、1Fから10Fぐらいまでは敵が弱く、全滅する心配はあまりない。むしろ怖いのは食料不足だ。10Fまでは皮の盾を装備しておくといい。なお、1Fと2Fの中間ではキララが合流する。

⬆キララは意外にはぐれやすい。絶対にひとりにしないこと。

ワナデータ

ケロケロの雨、装備はずし、召喚スイッチ、落とし穴、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、水てきポットン、木の矢のワナ、モンスターのワナ、大こうずい

※1Fにはワナが出現しない。

出現モンスターリスト

●マムル、チンタラ、あなぐらマムル、ケロぼうず、足軽どん

要注意モンスター

足軽どん

2Fに登場する敵。キララが単独で戦うには危険。常に一緒にいたほうが安全だ。

あなぐらマムル

シレンとキララの敵ではないが、3匹以上に囲まれた場合だけ、注意が必要だ。

3F

目標到達レベル…LV6

仲間と合流し、レベルアップを！

ここらへんで、確率によってヒマキチかマーモかアスカの誰かが仲間になる。ヒマキチとアスカは白兵戦要員。マーモは収納要員として活躍してくれるだろう。アスカの装備は、妖刀かまいたちと重装の盾がベスト。もちろん状況に応じて判断しよう。この仲間達は、意外にはぐれやすいので、マップを確認しつつ進もう。

⬆もしはぐれてしまった場合は、探索をあきらめて次の階に進むのも手だ。

ワナデータ

ケロケロの雨、装備はずし、召喚スイッチ、落とし穴、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、水てきポットン、木の矢のワナ、モンスターのワナ、大こうずい

出現モンスターリスト

●にぎりみならい、ケロぼうず、足軽どん、あなぐらマムル

要注意モンスター

にぎりみならい

攻撃力は高いが、特殊攻撃はない。アスカやキララ達と一緒に集中攻撃をかけよう。

ケロぼうず

囲まれないかぎり、それほど怖い相手ではない。仲間がいれば問題ないはず。

4-5F

目標到達レベル…LV9

仲間とともに上を目指せ!

このエリアあたりから、3~4人の編成で戦っているはずだ。マーモは、鬼ケ島に落ちているたくさんのアイテムを収納してくれる。恐ろしい敵はほとんどなく、せいぜいチビオニぐらいのもの。ケロケロの雨と落とし穴以外は、怖いワナもないので、比較的安心して進める。

⬆アスカの攻撃力は、かなり頼れる。このエリアでは無敵の強さを誇るのだ。いい武器と盾を渡しておこう。

⬆ひとりだと苦戦していたはずのチビ鬼も、仲間とともに総攻撃すれば簡単に倒せるのだ。

ワナデータ

ケロケロの雨、装備はずし、召喚スイッチ、落とし穴、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、水てきポットン、木の矢のワナ、モンスターのワナ、大こうずい

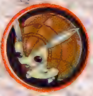
出現モンスターリスト

●マルジロウ兄、チビオニ、にぎりみならい、足軽どん、ケロぼうず、スイテキマル、オトト兵

要注意モンスター

チビオニ

攻撃力は高いが、特殊攻撃はない。アスカやヒマキチにまかせておけば倒してくれる。



マルジロウ兄

体当たりしてくるので、このエリアに多い水の地形にアイテムが落ちやすい。危険な敵だ。

オトト兵

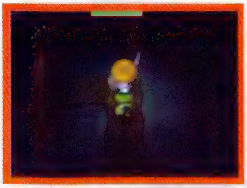
水に潜ったりするイヤな敵。水がれの巻物を使って、地面におびき出してから戦おう。

6F

目標到達レベル…LV10

ハラヘリーニョにだけ注意!

このフロアから出現するハラヘリーニョは、シレンの腹を空かせてくる。先の長い鬼ケ島での、最大の敵は空腹なので、なるべくシレンでは戦わず、アスカやキララにまかせてしまおう。そのほかのモンスターもそれほど強くないので、まかせてしまって大丈夫だ。旅商人や店を見つけたら、おにぎり系を買っておこう。



⬆このフロアでの目的はアイテム探し。満腹度に注意しながら、すみずみまで探索しよう。

⬆バネに乗ってしまい、キララ達とはぐれてしまっても大丈夫。仲間が3人いれば負ける心配はほとんどない。

ワナデータ

ケロケロの雨、装備はずし、召喚スイッチ、落とし穴、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、イガイガボトボト、木の矢のワナ、モンスターのワナ、大こうずい

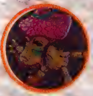
出現モンスターリスト

●ハラヘリーニョ、オトト軍曹、スイテキマル、オトト兵、マルジロウ兄、チビオニ

要注意モンスター

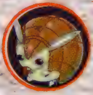
オトト軍曹

水の中にひそんでいることが多い。オトト大将にレベルアップすると、攻撃力が倍になるので注意。



ハラヘリーニョ

シレンの空腹は、ダメージよりも怖い。できればキララ達にまかせてしまおう。



マルジロウ兄

体当たりを受けるとほぞんの壺が割れる可能性がある。仲間に倒させよう。

7-8F

目標到達レベル…LV12

満腹度に注意しながら探索を

霧や暗闇に包まれていて、視界が極端に悪いエリアだ。仲間とはぐれやすいので、注意して歩こう。

店や行商人を見つけたら、おにぎり系のアイテムは必ず買っておこう。また、フロア内のアイテムはすべて拾っておくこと。そうしないと、のちのち強敵が現れた時に対処できなくなる。

⬆暗闇で視界が悪く、突然敵が出現することが多い。しかし、それほど強い敵はいないので大丈夫。

⬆店発見！　望み通りの品揃えとはかぎらないが、おにぎりや薬草系はぜひとも購入しておこう。

ワナデータ

ケロケロの雨、装備はずし、デロデロの湯、召喚スイッチ、落とし穴、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、イガイガボトボト、木の矢のワナ、モンスターのワナ、大こうずい

出現モンスターリスト

●ゲイズ、テッポーウオー、オトト大将、ンドゥバ、Mr.ブーン、コドモ戦車、ワルキチ、ハラヘリーニョ、オトト軍曹、オトト兵、侍どん、毒サソリ

要注意モンスター

ゲイズ

シレンを混乱させてくる。キララ達も混乱するので、一斉攻撃で一気に倒したい。

テッポーウォー

水中からしつこく攻撃を仕掛けてくる。水がれの巻物を使って、地面で叩こう。

オトト大将

攻撃力がやや高い。水の中にいる時は、ヒマキチに倒してもらうといいだろう。

9-10F

目標到達レベル…LV15

マゼルンを倒させない方法

このエリアにはマゼルンが出現するが、キララ達に倒される可能性が高い。

どうしてもアイテムを合成したい場合は、隊列を乱さないように行動して、シレンは常に先頭を歩く。そして、通路の先に立ったら必ず何ターンか待機して、マゼルンが来るまで待つしかない。

⬆通路の先では必ず待機して、マゼルンが出現するのを待とう……。

⬆ついにマゼルン出現！　しかし、確率はかなり低い。シュテン山道上級で合成した方が楽かも。

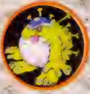
ワナデータ

ころび石、ケロケロの雨、装備はずし、デロデロの湯、召喚スイッチ、落とし穴、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、イガイガボトボト、木の矢のワナ、モンスターのワナ、大こうずい

出現モンスターリスト

●にぎりへんげ、ワラドール、ケロケロぼうず、ガマグッチ、マゼルン、ヒツジ神官、ンドゥバ、ワルキチ、コドモ戦車、Mr.ブーン、Mr.ヘリコ、ゴーレム、ジライヤ、ショウカンマル、侍どん、大将どん

要注意モンスター



マゼルン

武器か盾を引き上げの巻物と合成すると、シレン隊が全滅しても、ナタネ村に持ち帰ることが可能。

にぎりへんげ

食料不足なら、すべての壺と貴重品を置いてから接近し、雑草などをおにぎりにしてもらおう。

ケロケロぼうず

武器と盾の強さを下げてくるイヤな敵。それほど強くはないので、キララ達にまかせよう。

11-12F

目標到達レベル…LV18

武器と盾をパワーアップしよう

このエリアあたりから、攻撃力の高いモンスターが登場だ。ケンゴウ、シャーガ、ジライヤなど、シュテン山道でシレンを苦しめた連中も混ざっている。仲間はなるべくひとりではぐれさせないようにしよう。また、このエリアにはマゼルンとマゼモンがいる。武器と盾のレベルアップにちょうどいいエリアだ。

⬆やけに床が滑るなど、不思議な現象が起こったら、それは土偶があるしるし。破壊してしまおう。

⬆マゼモンに武器を投げて、アスカ用の武器もパワーアップしよう。オススメはカタナ+妖刀かまいたち+火炎草だ。

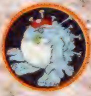
ワナデータ

ころび石、装備はずし、デロデロの湯、召喚スイッチ、落とし穴、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、落石のワナ、鉄の矢のワナ、モンスターのワナ、大こうずい

出現モンスターリスト

●ケンゴウ、シャーガ、ヤギ司祭、ゴーレム、ジライヤ、ショウカンマル、大将どん、マゼルン、ヒツジ神官、ガマグッチ、マゼモン

要注意 モンスター



マゼモン

なんと、アイテムを3つを合成してくれるありがたいモンスター。アスカ用の武器を作ろう。

シャーガ

ヒマキチひとりだと、ちょっと危険な敵。10~20ぐらいのダメージを受けてしまう。

ショウカンマル

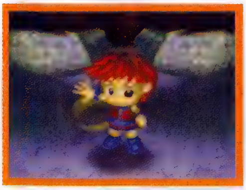
倒したあとに召喚スイッチを残す。ワザと押して、仲間といっしょに袋だたきにするのも手だ。

13F

目標到達レベル…LV19

仲間と協力して強敵を倒せ!!

シュテン山道上級の最強クラスの敵がぞくぞく登場する。シャーガ、ウルロイドなど、一発のあるモンスターが多いので、シレンはアスカやヒマキチと共同戦線をはり、キララに後方支援してもらおう。このフロアあたりから、仲間をひとりにするのは禁物になる。残り10Fと先は長いので仲間を失うわけにはいかない。



⬆この階に上る直前、リクが鬼道のワナにはまり、爆発の中に消えた。シレンはリクの形見を身にまとう!

⬆共同作戦を取れば、仲間を失う危険は少なくなる。もちろんシレンも戦闘に加わろう!

ワナデータ

ころび石、装備はずし、デロデロの湯、召喚スイッチ、落とし穴、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、落石のワナ、鉄の矢のワナ、モンスターのワナ、大こうずい

出現モンスターリスト

●ヨロイグモ、パコレプキーナ、オヤジ戦車、ウルロイド、ヤギ司祭、シャーガ

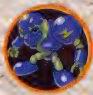
要注意 モンスター

オヤジ戦車

大砲を飛ばし、その射程内の仲間すべてにダメージを与えてくる。包囲攻撃で即座に倒そう。

パコレプキーナ

攻撃力が高く、壁の中から攻撃されると一方的にダメージを受ける。シレンで倒した方が無難。



ウルロイド

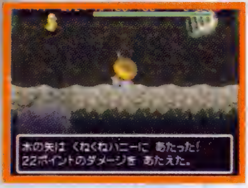
爆弾攻撃もしてくるが、通常攻撃の方が強い。しかし、HPが高ければそれほど問題ないだろう。

14F

目標到達レベル…LV21

くねくねハニーにご用心

このフロアの強敵は、なんといってもくねくねハニー。特殊攻撃でシレン達のレベルを下げてくるのだ。これを避けるには、シレンは矢で遠距離攻撃し、トドメは仲間にしてもらうのが理想的だ。また、アメンジャの2回攻撃は、キララやアスカでもひとりで戦うには危険。必ず隊列を作り、一丸となって行動しよう。



⬆くねくねハニーのレベルダウン攻撃は、遠距離攻撃をかけて防ごう。ふきとばしの杖で距離を保ってもいい。

⬆アメンジャに対してはひとりで立ち向かうのは危険。仲間と協力しつつ、集中攻撃で倒そう。

ワナデータ

ころび石、装備はずし、デロデロの湯、召喚スイッチ、落とし穴、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、落石のワナ、鉄の矢のワナ、モンスターのワナ、大こうずい

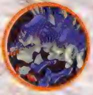
出現モンスターリスト

●まじしおいやん、ゴツオニ、アメンジャ、くねくねハニー、ひまガッパ、テッポウ竜、パコレプキーナ、オヤジ戦車、ウルロイド

要注意モンスター

くねくねハニー

レベル下げ攻撃をしてくるハニワ。倒すと経験値が300入るので、もし受けてしまったら必ず倒そう。



アメンジャ

なんといっても2回攻撃が怖い。1対1で戦ったら、勝敗は五分五分だ。必ず2対1以上で戦おう。

ゴツオニ

チビオニよりちょっと強い程度のオニ。特殊攻撃はなく、攻撃力も大したことはない。

15F　滝壺深部

目標到達レベル…LV24

前半戦大詰め！　一気に進め！

14Fとほぼ同じ敵が出現する。強い敵が多いのでアイテムを使いたくなるが、ここはガマンしよう。次の16Fでは、半端じゃない数の敵を相手にしなければならないのだ。その決戦のためにこの階で残しておきたいアイテムは、もしもの時の復活の草、すばやさ草、バクスイの巻物、分身の巻物、回復アイテムなどだ。

⬆見つけた敵はすべて倒して、パーティ全体のレベルアップを図っておこう。最初の決戦は目の前だ。

⬆16Fに行く前に最終確認！　HPや装備品。アスカの腕輪（なくなっていないか）を確認しておこう。

ワナデータ

ころび石、装備はずし、デロデロの湯、召喚スイッチ、落とし穴、バネ、丸太のワナ、回転板、眠りガス、鈍足のワナ、トラバサミ、毒矢のワナ、地雷、大型地雷、落石のワナ、鉄の矢のワナ、モンスターのワナ、大こうずい

出現モンスターリスト

●まじしおいやん、ゴツオニ、アメンジャ、くねくねハニー、ひまガッパ、テッポウ竜、パコレプキーナ、オヤジ戦車、ウルロイド

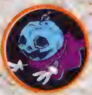
要注意モンスター

まじしおいやん

特殊能力でちからの最大値を1ポイント下げてくる。すぐに回復できないので、長期戦は避けよう。

テッポウ竜

水の中から攻撃してくる。シレンやアスカでは攻撃できないので、ヒマキチに倒させたい。



パコレプキーナ

壁をすり抜け、予想できない動き方をする。壁にいる間は攻撃できない。おびき出して倒そう。

お宝ザクザクのおまけダンジョン

黄金の間

極秘情報！　なんと、シュテン山道上級と鬼ヶ島には、秘密のダンジョンが隠されているらしいのだ。その名は黄金の間。果たしてその実体は……。

➡これが黄金の階段。その先にはいったいどんなアイテムが眠っているのか……。

壁の向こうに黄金の階段が！

シュテン山道上級と鬼ヶ島に隠された謎のダンジョン・黄金の間。そこには未知のアイテムと、格段に強い敵がシレンを待っている。最上階には宝箱があり、鬼ヶ島でも手に入らないアイテムが収納されているという。しかし、そこに行くには勇気が必要だ。強い武器、多くのアイテムがなければ強敵に破れ、何も手に入れられないまま戻ってしまうだろう。魅惑とワナに満ちた不思議ダンジョン。それが黄金の間なのだ。

⬆シュテン山とは比較にならない強敵達との戦闘。かいくぐることができるだろうか。

➡黄金の間は強いアイテムの宝庫。レアアイテムも入手できる。

⬇最上階には黄金の宝箱が！　その中には何が……？

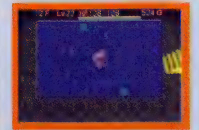
黄金の間を探し出せ！

壁の中にある黄金の階段を見つけだせ！

黄金の間へと続く黄金の階段は、シュテン山道上級と鬼ヶ島の壁の中にある。ということは、壁のないフロアには、黄金の階段はないということだ。壁のあるフロアで、壁を壊していけば、いつかは黄金の階段が姿を現す。しかし、その確率は極めて低い……。

1 大部屋の巻物で

大部屋の巻物を使えば、一発で壁を消去できる。運が良ければ階段が2つあって……。



⬆階段が2つあったら、片方は黄金の階段だ。

2 つるはしで

つるはしでコツコツ壁を掘るというのも手だ。しかし、つるはしはすぐに壊れてしまう。

⬆つるはし1本ではちょっと厳しいかも……。

3 トンネルの杖で

トンネルの杖を使うと、一直線上に壁を掘れる。しかし、使用回数を考えると難しいかも。

⬆一気に掘ることができるが、よほどの運が必要。

コラム その4 必勝ダルマさまのおまじない

ダルマさまに必勝祈願！ おまじないでいいものGET！

シレンが城を建てるためにシュテン山に冒険に行けるようになったら、ナタネ村の神社に行ってみよう！　神社の左端にいる村人が、必勝ダルマさまにおまじないを唱えると、いいものがもらえるということを教えてくれるのだ。しかも、おまじないは1つだけではないと言う。一体、おまじないはどこで手に入れればいいのだろうか!? そして、いくつあるのだろうか!?

⬆おまじないはナタネ村にもいくつかある。村中をくまなく探してみよう。思いもかけない場所で教えてもらえるかも。

⬅必勝ダルマさまにおまじないを唱える。おまじないは、ひらがな・カタカナ・英数字と3種類ある。間違えないように。

おまじないは “シレンスナック”で入手せよ！

なんと、おまじないはシレンスナックに封入されているカードに書かれているのだ。かっこいいシレンや、モンスター、アイテムなどが描かれているカードの種類は全部で30種類もあるぞ！　それぞれのおまじないでもらえるアイテムがすべて違うらしいから、全部のおまじないを知りたくなるよね。どんなレアなアイテムがもらえるのか考えるだけでもワクワクするね。友達とカードを交換しあってもOK。めざせ、コンプリートだ!!

シレンスナックとは？

全国のローソンで限定発売されている「風来のシレン2 スナック」のこと。税抜き80円とお手ごろな値段なので、おこずかいでも買えるのがうれしい。

ダルマさまとのお約束

おいしく食べて
楽しく集めるのじゃぞ!!

モンスターガイド

モンスターの特徴

その1 シレンを発見すると襲いかかってくる

基本的にモンスターは、自由に動き回っている。だがシレンを発見すると突如として襲いかかってくるのだ。モンスターがシレンを発見する状況はいろいろあるが、自分がいる部屋の中にシレンが入ってきた場合と、自分の周囲8マス以内にシレンが現れた場合が主なもの。また、部屋から出ようとしていても、その部屋の中にシレンが入ってくるとちゃんと気がつくぞ。

⬆通路では1マスしか離れていなくても気づかないが、攻撃されると？

その2 ねむい時はねむったままだ

実は自由に動き回っているモンスターばかりではなく、中には眠っているモンスターもいる。シレンが攻撃するとさすがに目を覚ますのだが、それ以外にも目を覚ますタイミングはいろいろあるぞ。まず、同じ部屋にシレンが入ってきた時、部屋に入ってきたシレンが出ていった時、すぐ近くにシレンがきた時など、モンスターによってもいろんな状況があるのだ。

⬆できることなら目を覚まさないように、そっと遠回りしていこう。

その3 個性あふれる攻撃方法

シレンに襲いかかってくるといっても、その攻撃方法はモンスターによってさまざまだ。ダメージを与えるだけではなく、シレンをマヒさせたり、ちからを下げたり、持っているアイテムを盗んでいったりと、特殊能力を備えているものもいる。そしてそれらの特殊能力に対抗するためのアイテムがあり、それをいかに使いこなしていくかが強い風来人となる第一歩なのだ。

⬆やっかいな特殊能力にはアイテムで対抗。使われる前に倒すもよし。

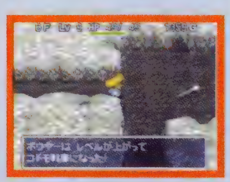
その4 移動速度もちがう

シレンが何か行動すると、モンスターも行動する。そうやって交互に行動していくターン制でゲームは進行していくが、シレンが1つ行動を取っているあいだに、2回も何らかの行動をとるモンスターもいる。その時の行動数に応じて、彼らを2倍速、3倍速移動可能なモンスターと呼んでいる。彼らと戦う時は、シレンと彼らとの間にあるスペースを有効利用しよう。

⬆2倍速移動ではないが、1回の攻撃で3回攻撃が出るタイプも。

その5 モンスターだってレベルアップするぞ

モンスターを倒して経験値をため、レベルアップしていくシレン。実はモンスターもレベルアップすることがあるのだ。といっても経験値をためるわけではなく、上がるレベル数にも制限がある。ほかのモンスターやシレンの仲間を1体でも倒すと、レベルが1つ上がる仕組みになっているのだ。もちろんそれで強くなるので、ますます特殊能力に磨きがかかっていく……。



⬆モンスターのレベルは、大抵レベル3まで上がる。肝の冷える瞬間。

その6 「のりうつりの杖」でシレンがモンスターに!!

前作ではモンスターを肉にして、その肉を食べるとシレンがモンスターに変身できた。今回は肉は登場せず、かわりに「のりうつりの杖」というアイテムが登場する。これを使うとモンスターにのりうつって、その特殊能力が使えるようになるのだ。ただし使える能力には制限があり、そのモンスターとまったく同じ能力が必ずしも使えるわけではない。使い所は見極めよう。

⬆モンスターにのりうつったあとは、シレンの抜け殻ができる。恐い。

モンスターガイドの見方

これから紹介するモンスターガイドでは、モンスターが持っているいくつかのパラメータのうち、必要と思われるものだけを紹介している。ではその解説を。

通常のモンスター

レベルアップしないモンスターとンドゥバ

❶ モンスターの属性

❷ モンスターグラフィック

眠ったり、攻撃したりしている、さまざまなモンスターの姿を表す。

❸ モンスターの特徴

その系統のモンスターに共通する特徴や、特に知っておいてほしい特殊能力などについて記している。物知りの杖で知ることのできる情報も一部記載。

❹ モンスターの各レベルごとの各種パラメータ

HP EXP	HPはそのモンスターの体力を表し、それ以上のダメージを与えればモンスターを倒すことができる。EXPは倒した時に入る経験値を表す。
攻撃力 防御力	攻撃力と防御力は、そのモンスターがどれくらいの強さを持っているのかの目安として、★マークの数で表している。数が多いほど強い。
出現場所	モンスターの出現ダンジョンとフロアは決まっているため、ここではその登場するダンジョンを記した。マークの意味は下の囲みを参照に。

- 小 …小さな谷
- 初 …シュテン山道初級
- 中 …シュテン山道中級
- 上 …シュテン山道上級
- 鬼 …鬼ヶ島

特徴	レベルごとに異なる特殊能力を簡単にリストアップしたもの。ここには書ききれない特徴を持つものもいるので、自分でも確認してみよう。

❺ モンスターとの戦い方

モンスターの特徴や特殊能力に対して、どのように対処するのかを簡単に記している。アイテムの効果についても触れるが、詳しくはアイテム紹介へ。

❻ のりうつった場合

シレンがそのモンスターにのりうつった時に使える特殊能力などを説明している。参考程度に。

愛らしさに惑わされるな

ノーマルモンスター

マムル系

特徴

まるまるとした体にぽってりした尻尾が特徴のマムル系モンスター。鍛えられた尻尾をバネに、飛びかかって攻撃してくる。たいして強くはないけれど、レベル3のどうくつマムルまで成長したら要注意。高い攻撃力と驚異の防御力をほこり、装備も整っていない低いレベルのシレンなら一撃で倒されてしまうだろう。

➡ぴょんぴょん跳ねながら飛びかかってくる。HPも少ないし攻撃力もない、特徴もこれといってない可愛いだけのキャラだ。

LV1 マムル

HP	5
EXP	2
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	小 初 中 上 鬼
特徴	通常攻撃のみ

LV2 あなぐらマムル

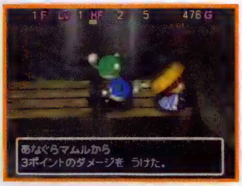
HP	8
EXP	4
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	中 上 鬼
特徴	通常攻撃のみ

LV3 どうくつマムル

HP	5
EXP	500
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★☆
出現場所	−
特徴	通常攻撃のみ

このモンスターとの戦い方

攻撃力もなければ防御力もHPもないザコキャラなので、ただ殴るだけで簡単に倒すことができる。防御力が極端に高いどうくつマムルまで成長するとやっかいだが、その場合は確実に5ポイントのダメージを与えられるふきとばしの杖で攻撃しよう。HPは少ないので、杖の一振りで大量の経験値を稼ぎ出きるぞ。



➡初期ダンジョンでどうくつマムルが普通に出現することはない。何らかの方法であなぐらマムルがレベルアップすると？

のりうつった場合

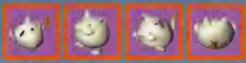
弱いマムルにのりうつる最大の利点は、HPが少ないので簡単に倒されること。レベルアップさせたいモンスターが近くにいる時などに乗り移って、わざと倒されてしまえばいい。ただし、レベルアップさせた後のことも考えて行動しよう。

⬆残念ながらどうくつマムルにのりうつっても、その高い防御力が反映されることはない。攻撃力は高いが……。

名は体を表す!?

ノーマルモンスター

チンタラ系



特徴

マムルに比べればHPもあり、攻撃力、防御力ともにそこそこある。レベルアップすれば順調に強くなっていく、ごくごく普通の打撃系モンスターだ。チンタラはともかく、ろくにアイテムも揃っていない初期状態で、ちゅうチンタラを相手にすれば苦戦はまぬがれない。おおチンタラにいたっては即死も覚悟しておこう。

➡とにかくチンタラしているのでチンタラと呼ぶらしい。だからといってシレンに攻撃する時までチンタラすることはないぞ。

LV1 チンタラ

HP	6
EXP	3
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	小 初 中 上 鬼
特徴	通常攻撃のみ

LV2 ちゅうチンタラ

HP	15
EXP	12
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	中
特徴	通常攻撃のみ

LV3 おおチンタラ

HP	60
EXP	500
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	−
特徴	通常攻撃のみ

このモンスターとの戦い方

これといった特徴を持たないので、マムル同様にただ殴っているだけで簡単に倒すことができる。弱いと言ってもマムルよりは若干強い。ちゅうチンタラならHPに注意しながら戦えばなんとかなるが、おおチンタラを相手にする場合はそれなりの強さを持った武具、回復アイテムや攻撃アイテムなどが必要だ。

➡とにかくダメージを与えて倒すしかない。弱いとはいえ、一度に複数のチンタラに囲まれたら厳しい状況となるのだ。

のりうつった場合

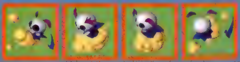
のりうつって得することは特にない。強いていうなら、マムル同様に倒されやすいのでモンスターのレベルアップに一役買うことと、おおチンタラなどにのりうつれば高い攻撃力をほこれることぐらい。無理にのりうつる必要はまったくない。

⬆攻撃力が高くても、防御力はシレンのまま。しかもHPはおおチンタラと同じになるから、はっきりいって損?

雲に乗ったワルモノ

ヤミキチ系

ゴーストモンスター



特徴

雲に乗って移動しているので、水の上も平気で移動してきて、シレンのふいをついてくる。コイツが現れるようになったら、そろそろほかにも特徴的なモンスターが出現し始める。攻撃力も防御力も高めで、レベル2のワルキチは上級から、レベル3のズルキチはレベルアップしなければ出現することはない。

➡水際で戦っていると、背後からふいに襲いかかってくることも。なお、水がめの水をかければ攻撃力を半減させられるのだ。

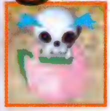
LV1 ヤミキチ

HP	10
EXP	6
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	初 中
特徴	空中を移動する

LV2 ワルキチ

HP	21
EXP	25
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	上 鬼
特徴	空中を移動する

LV3 ズルキチ



HP	101
EXP	790
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	−
特徴	空中を移動する

このモンスターとの戦い方

マムルなどに比べれば攻撃力、防御力ともに高い方だが、特徴といっても空中を移動できるだけなので特に注意することはない。水上も移動エリアと考慮して、普通に戦っていれば難なく倒せるモンスターだ。ズルキチまでレベルアップすると、HPがかなりあるのでなかなか倒せず、下手をすると即死することも。

➡注意する点は、水際で戦う時の移動方向ぐらいだ。あとは油断さえしなければ、いつも通りに戦って何の問題もない。

のりうつった場合

特殊攻撃は持たないが空中を移動できるようになるので、それがのりうつる唯一の利点となる。といってもモンスターになるとアイテムは拾えなくなるので、堀の向こうに落ちているアイテムを拾いにいく……なんて便利なことはできない。

⬆水の向こう側に抜け殻シレンを置いておき、水のこっち側でモンスターと戦う。危なくなったらすぐ退散せよ。

ちからを下げてくる嫌なヤツ

しおいやん系

ドレインモンスター

特徴

なめくじに良く似ているしおいやん系モンスター。通常攻撃のほかにちからを下げてくる特殊能力を持ち、レベルが上がると今度はちからの最大値を下げてくるようになる。さらにしおやだん、しおかんべんまでレベルアップすると、攻撃を受けた瞬間に分裂することも。毒消し草を投げつけてもダメージを与えられる。

➡塩が嫌だからしおいやん……なんてわかりやすいネーミング。何はともあれ長期戦で戦いたくはないモンスターの一匹だろう。

	LV1 しおいやん	LV2 まじしおいやん	LV3 しおやだん	LV4 しおかんべん
HP	11	40	70	65
EXP	5	35	690	750
攻撃力	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆
防御力	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★★☆
出現場所	初 上	鬼	−	−
特徴	ちからを1下げる攻撃を持つ	ちからの最大値を1下げる攻撃を持つ	ちからの最大値を2下げる攻撃を持つ。攻撃されるとたまに分裂	ちからの最大値を3下げる攻撃を持つ。攻撃されるとたまに分裂

このモンスターとの戦い方

ちからを下げられるのを避けるには、まじしおの腕輪が必要になる。それがあるなら特に気にせず攻撃して倒してしまえばいい。ない場合は、しおいやんから攻撃を受ける回数をできるだけ少なくするため、一撃で倒せるようお膳立てしておこう。弓矢などがあれば、ある程度のダメージを与えておけるのだが。

➡しおいやんにちからを下げられても毒消し草で回復できるが、ちからの最大値は回復できないのだ。これは手痛いぞ。

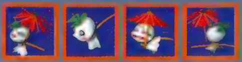
のりうつった場合

ちからを下げる特殊能力の代わりに、敵モンスターの攻撃力を下げられるようになる。しかもレベルが上がるにつれ、3/4、1/2と下げる割合が大きくなり、最終的には攻撃力を1にできるのだ。攻撃力の高いモンスターがいてもこれで大丈夫？

⬆しおいやんにのりうつって敵モンスターの攻撃力を下げ、できれば自分はまじしおの腕輪を装備しておく。完璧。

ノーマルモンスター

雨を降らせて錆びさせます
ケロぼうず系



特徴

武器や盾の強さを下げてくる特殊能力を持ち、どしゃぶりボウズまでレベルアップするとメッキや合成まではがせるようになる。ただしケロぼうずは通常攻撃しか持たず、彼らの本当の怖さを知るのは鬼ヶ島でケロケロぼうずが登場し始めてからだろう。レベルアップさせればすぐにでもその嫌らしさを知ることになるが。

➡テルテルボウズに似ているのに雨を降らせるのは、雨が降れば仲間が増えるからだとか。といっても実際に増えることはない。

LV1 ケロぼうず

HP	6
EXP	5
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	初 鬼
特徴	通常攻撃のみ

LV2 ケロケロぼうず

HP	20
EXP	30
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	鬼
特徴	武器の強さを1下げる攻撃を持つ

LV3 ジャノメぼうず

HP	65
EXP	70
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	－
特徴	武器や盾の強さを1下げる攻撃を持つ

LV4 ドシャブリぼうず

HP	85
EXP	1450
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	－
特徴	武器や盾の強さを1下げたり、メッキ、合成をはずす攻撃を持つ

このモンスターとの戦い方

レベル1の段階なら普通に戦うだけで簡単に倒すことができる。レベル2、3になっても武器や盾にメッキをかけていれば、攻撃力や防御力が高い点をのぞけば特に困ることはない。問題はレベル4のどしゃぶりボウズで、特殊能力を封印するか、最悪の場合は下げられたくない装備品を外して戦うしかない。

➡メッキをかけていない装備品で、強さを下げられたくない時、一撃で倒す自信がない時は、装備品を外して戦うのみ。

のりうつった場合

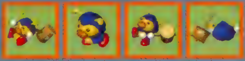
ケロケロぼうず以降のレベルのモンスターにのりうつると、敵モンスターの防御力を下げられるようになる。レベルが上がるにつれ、防御力を4下げる、防御力を0にする、と度合いが上がり、最終的には特殊能力を封印できるようになる。

⬆防御力を0にしてしまえば、HPの高いモンスターでも比較的あっさり倒せるようになる。これは便利な能力だ。

大きな木槌でワナを壊す

ピコタン系

ノーマルモンスター



特徴

小さな体に似合わぬ大きな木づちが象徴するように、レベル1の段階での攻撃力も意外に高い。レベル2のポコタン、レベル3のパコタンまでレベルアップすると一撃死もありうる。また、目の前に見えるワナがあると、木づちをふるって壊してしまう性質を持つ。通路にワナができてしまった時は、彼らを利用しよう。

➡すぐ近くにシレンがいても、自分の進行方向にあるワナは必ず壊してから移動する。妙に律儀な性質が、吉と出るか凶と出るか。

LV1 ピコタン

HP	13
EXP	10
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	初 上
特徴	ワナを壊すことができる

LV2 ポコタン

HP	60
EXP	350
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	–
特徴	ワナを壊すことができる

LV3 パコタン

HP	75
EXP	1500
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	–
特徴	ワナを壊すことができる

このモンスターとの戦い方

攻撃力の高さに注意して戦えば、問題なく倒せる。ただしレベル2、3にレベルアップした瞬間に、レベル1とは段違いな攻撃力と防御力、さらにはHPの高さを誇るようになる。といってもレベル1以外のピコタン系が、鬼ヶ島15Fまでに出現することはないので、間違えてレベルアップさせなければいい。

➡部屋内にワナがあるなら側をわざと通り、ワナに気を取られている隙に攻撃してしまうという手もある。移動の仕方に注意。

のりうつった場合

ピコタン系にのりうつって使えるようになるのは、ワナを壊せる特殊能力。通路にできてしまったワナや、部屋の中にある邪魔なワナを壊してしまおう。なお、ポコタンはレベル2にしては攻撃力が高いので、シンプルにそれをいかして戦うのもいい。

⬆ジライヤなどを倒して通路上にできてしまったワナをぽこり、と壊してしまえる。それ以外は特に使い道はない。

倒されてなお報いるのがしのびのおきて

スイテキマル系

ノーマルモンスター

特徴

彼らが常にふところに暖めている、しのびのおきて。万が一にも倒されてしまった時、スイテキマルは水てきポットン、ジライヤは地雷、ショウカンマルは召喚スイッチ、ダイジライヤは大型地雷のワナを、それぞれ残すようにと記されている。たまにワナを残せず消えるのは、しのび失格キャラなのか？

➡倒された瞬間、煙を上げながらワナを残して消えていくスイテキマル系モンスター。部屋の中にできるのならまだいいけれど。

LV1 スイテキマル

HP	12
EXP	9
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	初 中 上 鬼
特徴	倒されると水てきポットンを残す

LV2 ジライヤ

HP	30
EXP	35
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	初 鬼
特徴	倒されると地雷を残す

LV3 ショウカンマル

HP	32
EXP	46
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	中 鬼
特徴	倒されると召喚スイッチを残す

LV4 ダイジライヤ

HP	69
EXP	300
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★☆
出現場所	－
特徴	倒されると大型地雷のワナを残す

このモンスターとの戦い方

倒した後に残るワナを踏まないように、通路で出会ったら部屋の中ほどまで後ずさり、通路内やその入り口にワナを作ってしまわないように。それにさえ注意しておけば、あとはほかのモンスター同様に残りHPに気をつけて戦っていけばいい。なお、ジライヤがショウカンマルになっても強さはさほど変わらない。

➡ほかのモンスターにも注意しながら、通路からスイテキマルをおびき出そう。やむを得ない場合は、ワナを踏む覚悟で。

のりうつった場合

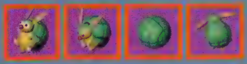
スイテキマル系のモンスターにのりうつると、いつでも好きな時に該当するワナを置けるようになる。倒される必要はなく、特殊能力を使うだけで自分が立っていた場所にワナを置き、なぜか別の場所へワープしてしまう。使い道0の能力。

⬆ワナと抜けがらのシレンも置いてドロン。危険極まりない行為だが、取りあえずシレンから遠ざけることはできる。

ころころ転がってぶつかります

マルジロウ系

ノーマルモンスター



特徴

その名の通り丸くなってぶつかってくる特殊攻撃を持ち、シレンを吹き飛ばして転ばせ、持っているアイテムをこぼさせることができる。レベルが上がると攻撃力や防御力、体力の最大値が上がるほかに、その吹き飛ばす距離も長くなっていく。コイツに大切なアイテムをこぼされて、その隙にやられるなんてことも。

➡ころばされた時に受けるダメージは、同じレベルのモンスターならつねに一定。ころんだほうがダメージが低い場合も。

LV1 マルジロウ

HP	12
EXP	9
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	初 上
特徴	持っているアイテムを落とさせるつきとばし攻撃（1マス）を持つ

LV2 マルジロウ兄

HP	13
EXP	11
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	鬼
特徴	持っているアイテムを落とさせるつきとばし攻撃（2マス）を持つ

LV3 マルジロウ父

HP	70
EXP	700
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★☆
出現場所	－
特徴	持っているアイテムを落とさせるつきとばし攻撃（3マス）を持つ

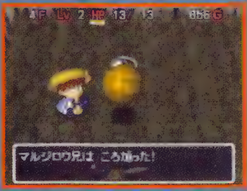
このモンスターとの戦い方

ころばぬ先の杖を持っていれば、特殊攻撃は恐くない。吹き飛ばされはするものの転ばないので、ダメージを受けることもアイテムをこぼすこともないのだ。また、杖がない場合でも壁を背にして戦えば、転んでもアイテムをこぼすことはない。ダメージは受けるものの、これで壺を割られることはないわけだ。

➡吹き飛ばされ、転んだひょうしに壺を割ってしまうこともある。なすすべがない場合は、割られたくない壺を足元に置こう。

のりうつった場合

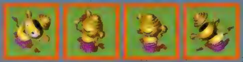
吹き飛ばしてころばせる特殊攻撃が使えるようになるわけだが、なんとそれで転んだモンスターはアイテムを落とす仕組みになっている。一匹から1つのアイテムしか落とせないが、これはかなり便利な能力だ。大量のアイテムを入手しよう。



⬆常に特殊攻撃で攻撃するようにすれば、いっさいのダメージを受けることなくモンスターを倒すことができる。

アイテムに化けてシレンをだますぜ
ンドゥバ系

ノーマルモンスター



特徴

アイテムや階段に化けていて、シレンが騙されてそれに触ろうとすると、正体を現して攻撃してくる。お店の中に並べられたアイテムになっていることもあるので、くれぐれも買い物の時は注意するように。

➡レベルが上がるのではなく年を取っていく変わり者モンスター。もちろん年を取れば体力なども上がり、徐々に強くなっていく。いくつまでいくのかな？

LV∞ ンドゥバ

HP	23
EXP	16
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	初 中 鬼

特徴

アイテムや階段に化けている

このモンスターとの戦い方

まずはンドゥバを発見しなければ話にならない。さっきまで何もなかった場所にアイテムが出現していたら、間違いなくそれはンドゥバだ。また、ンドゥバにかなわないほど弱い状態でお店のアイテムを物色する時は、いざとなったら逃げながら戦えるように、できるだけ逃げ道を確保する方向からアイテムに接触するようにしよう。

のりうつった場合

のりうつった場合はいつでも好きな時にアイテムに化けて、モンスターをやり過ごすことができる。ただしモンスターに狙われるのはぬけがらシレンのほうなので、通路など狭い場所でのりうつり、アイテムに化けてシレンへの道をふさいで時間を稼ぐなどの使い道しかない。

レベルを下げるくねくねダンスを踊ります
くねくねハニー

ドレインモンスター

特徴

シレンのレベルを下げてくる、くねくねダンスを特殊能力として持つ。下げられるレベルは1だけで、経験値を1だけ稼げばすぐにレベルアップする状態になっている。ハニワそっくりのカタチをしている。

➡いくらほかのモンスターを倒したり、しあわせ草を投げつけられたとしても、くねくねハニーがレベルアップすることはない。ずっと同じレベル1のまま。

LV— くねくねハニー

HP	50
EXP	300
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	鬼

特徴

レベルを1下げる攻撃を持つ

このモンスターとの戦い方

封印の杖があるなら特殊能力を封印してしまえば何の問題もない。また、くねくねよけの腕輪があればレベルを下げられることはない。それらのアイテムがない場合は、レベルを下げられる前に倒すしかないぞ。それなりの攻撃力、防御力を持つが、くねくねハニーが出現するフロアまでたどり着けたシレンなら、比較的簡単に倒せるはず。

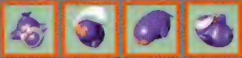
のりうつった場合

くねくねハニーにのりうつれば、モンスターのレベルを下げられる特殊能力が使えるようになる。強すぎるモンスターも、これで弱くできるのだ。もしも相手がそれ以上レベルを下げられない状態だった場合は、特殊能力を使おうとしても通常攻撃が出るのみ。

盗んで逃げるコソドロモンスター

ぬすっトド系

ノーマルモンスター



特徴

攻撃力もなく通常攻撃を持たない代わりに、アイテムを盗んで逃げる特殊能力を持つ。盗むアイテムはシレンが持っているもののほかに、床に落ちているアイテムも含まれる。ただしお店の商品を盗んでいくことはない。アイテムを盗んだ瞬間にフロアのどこかへワープし、あとはひたすらシレンから逃げようとする。

➡アイテムがあるとまず、シレンそっちのけでそのアイテムを盗みにはしる。ただし、シレンから攻撃を受けると向かってくる。

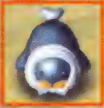
LV1 ぬすっトド

HP	15
EXP	12
攻撃力	–
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	初 上
特徴	アイテムを盗んでワープする

LV2 みどりトド

HP	20
EXP	13
攻撃力	–
防御力	★★★☆☆
出現場所	–
特徴	アイテムを盗んでワープする。攻撃を受けるとたまに分裂

LV3 アイアントド



HP	36
EXP	14
攻撃力	–
防御力	★★★★☆
出現場所	–
特徴	装備中のアイテムを盗んでワープする。攻撃を受けるとたまに分裂

このモンスターとの戦い方

封印の杖で特殊能力を封印するか、トドの盾を装備していれば何も恐くない。盗みを働く前に倒せば何らかのアイテムを必ず落とすので、なんとしても先に倒そう。距離が離れていてダメージを与える手段がない時は、新しく出現したアイテムに目移りする性質を利用し、足元にアイテムを置いておびき寄せよう。

➡封印の杖で特殊能力を封印されると、分裂もできなくなる上になぜかシレンを攻撃してくるようになる。しかし、弱い。

のりうつった場合

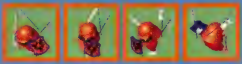
アイテムを盗んでワープしたり、アイテムの上に乗るだけで自動的にそれを持ってワープできる。ただしお店のものは盗めず、持てるアイテムも1つだけ。盗んだ状態で特殊能力を使おうとすると、目の前に何もなければそれを置く仕組みだ。

⬆一度アイテムをこぼすなり、盗まれるなりしたモンスターは、もうアイテムを持っていない。やるだけ無駄だ。

盾が充実しています

足軽どん系

ノーマルモンスター



特徴

足軽どんは通常攻撃しか持たないが、侍どん、大将どん、殿様どんとレベルアップしていくと、装備している盾がバトルカウンター、やまびこの盾、アイテムをはね返す盾と変化していく。それぞれの盾の効果もシレンが持っているそれと変わりない。のりうつった時ケンゴウに盾をはじき飛ばされると、その効果はなくなる。

➡不用意に杖や弓矢で攻撃すると、手痛い反撃を受けることになる。侍どんは一撃で倒せれば、反撃を受けることはないのだが。

LV1 足軽どん

HP	10
EXP	6
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	初 中 鬼
特徴	通常攻撃のみ

LV2 侍どん

HP	23
EXP	18
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	初 鬼
特徴	ダメージの一部をはね返すバトルカウンターを装備

LV3 大将どん

HP	31
EXP	38
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	中 鬼
特徴	飛んできた魔法をはね返すやまびこの盾を装備

LV4 殿様どん

HP	65
EXP	250
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	−
特徴	飛んできたアイテムをはね返す盾を装備

このモンスターとの戦い方

通常攻撃しか持たない足軽どんが相手の場合は、普通に攻撃して大丈夫。侍どんが相手の場合は直接攻撃しかはね返さないので、弓矢などである程度ダメージを与えてから一撃で倒すようにしよう。大将どんが相手の時も同様に、杖は使わないで倒せばいい。殿様どんが相手の場合は、杖で攻撃しても構わない。

➡誰がどの盾を持っているかをきちんと把握しておこう。逆に跳ね返す性質を利用して、回復の杖を使って回復という手も。

のりうつった場合

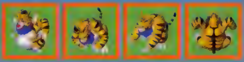
レベル2以降の足軽どん系にのりうつれば、それぞれが持っている盾を装備した時と同じ効果を得られる。ただし、やまびこの盾を装備している大将どんは魔法をはね返してくるので、のりうつりの杖を振らずに投げつけてのりうつるしかない。

⬆該当する盾を持っているなら、わざわざのりうつる必要はない。必要がない時は、そのまま倒してしまおう。

モンスターを投げてくるヒールレスラー

ノーマルモンスター

タイガーウッホ系



特徴

トラホール出身で、血も涙もないレスラーだとか。隣接するモンスターやシレンを、とにかくシレンにダメージがいくように投げてしまう特殊能力を持つ。しかもシレンを投げる時近くにワナがあると、その上に落ちるように投げる悪役っぷり。レベルが上がると投げで届く距離も伸びていき、最高飛距離は20マス。

➡手近なモノをひっつかみ、シレンに向かって投げてきたりシレンを投げたり。実はその投げかたも色々こっているらしいぞ。

LV1 タイガーウッホ

HP	33
EXP	35
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	初 中 上
特徴	隣接するモンスターをシレンに投げつける攻撃（5マス以内）を持つ。逆もあり。

LV2 タイガーウホホ

HP	40
EXP	65
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	－
特徴	隣接するモンスターをシレンに投げつける攻撃（10マス以内）を持つ。逆もあり。

LV3 タイガーウホーン

HP	72
EXP	2400
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★★
出現場所	－
特徴	隣接するモンスターをシレンに投げつける攻撃（20マス以内）を持つ。逆もあり。

このモンスターとの戦い方

部屋の中で戦っているとワナの上に落とされるので、かかりたくないワナがある時は通路までおびき寄せて戦おう。近くにモンスターがいると投げつけられるが、ワナにかかるよりはいい。ただし投げたモンスターがそのダメージで倒れるとレベルアップしてしまう。できれば弱そうなモンスターは先に倒そう。

➡モンスターを投げつけられてくらうダメージは大したことないが、問題はそのモンスターがそれで倒れてしまった時。

のりうつった場合

隣接するキャラをつかんで投げられるようになる。その部屋にワナがあるならワナの上、別のモンスターがいるならその上に投げるのだが、投げる場所はランダム。たとえワナが見えていなくても、的確にその場所へ落とすことができるぞ。

⬆部屋の中にワナがなかったり投げつける相手がいなかったりすると、持ち上げはするがそのまま下ろしてしまう。

馬の上から銀の矢で攻撃

馬武者系

ノーマルモンスター

特徴

シュテン山道の初級にしか出現しないモンスターだが、やっかいなのがその特殊攻撃である銀の矢。攻撃力もそこそこあり、なによりすべてを貫通する銀の矢による攻撃は思わぬレベルアップを招くことが多い。仲間が傷つくのはもちろんのこと、ほかのモンスターにも銀の矢があたって倒れ、レベルアップする。

➡さっそうと馬にのる姿はカッコイイのだが、遠くから銀の矢で撃ってくるやっかいなモンスターだ。隣接して倒してしまおう。

LV1 馬武者

HP	26
EXP	21
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	初
特徴	銀の矢を撃てる

LV2 荒馬ザムライ

HP	79
EXP	800
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★☆
出現場所	−
特徴	銀の矢を撃てる

LV3 あばれ馬将軍

HP	90
EXP	1950
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★★
出現場所	−
特徴	銀の矢を撃てる

LV4 乱れ馬王

HP	110
EXP	3100
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★★
出現場所	−
特徴	銀の矢を撃てる

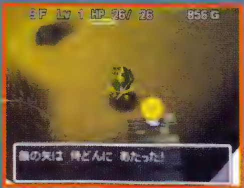
このモンスターとの戦い方

銀の矢を撃たれないように、離れている時は直線上に並んでしまわないよう注意。隣り合っても銀の矢を撃ってくるので、ほかのモンスターがその直線上にいる場合は位置をずらしたほうがいい。銀の矢では倒されないほどのモンスターなら構わないのだが……。事故によるレベルアップが一番恐いモンスターだ。

➡通路の奥にいれば、たとえ直線上でも銀の矢は撃ってこない。あとは近寄ってくるのを待ち、直接攻撃で倒してしまおう。

のりうつった場合

残り数を気にすることなく銀の矢が撃てるようになるのが一番の利点だ。どんなに遠く離れていても、壁を隔てていても攻撃できるので、モンスターの位置さえ確認できていれば反撃を受けることなく攻撃できる。通常攻撃の攻撃力もそこそこ。

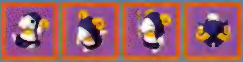


⬆隣の部屋からモンスターを攻撃するのもお手の物。数を気にせず撃てるのが、贅沢な気がしていいのです。

いろんな魔法が使えます

ヒツジ神官系

ノーマルモンスター



特徴

一時的にシレンのパラメータを下げることができる魔法を使えるモンスター。レベルが上がると使える魔法も変化し、ちから半分、最大HP半分、レベル半分と、だんだんシレンが倒されやすくなるものに強化されていく。同じ魔法を重ねがけすることはできないし、ある程度時間が経てば元に戻るので、特に心配なし？

➡重ねがけできないのが唯一の救い。むしろもう一度魔法をかけようとしてくれれば1ターン稼げる。

LV1 ヒツジ神官

HP	27
EXP	32
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	初 中 鬼
特徴	一時的にちからの最大値が半分になる魔法を使える

LV2 ヤギ司祭

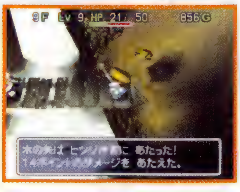
HP	29
EXP	48
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	中 鬼
特徴	一時的に最大ＨＰが半分になる魔法を使える

LV3 ガゼル教皇

HP	87
EXP	2200
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	－
特徴	一時的にレベルが半分になる魔法を使える

このモンスターとの戦い方

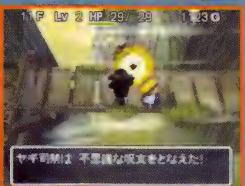
ヒツジ神官系モンスターが使ってくる特殊能力は魔法なので、やまびこの盾ではねかえすことができる。だが、封印の杖で魔法を封印したほうがいいだろう。それらのアイテムがない場合は、魔法をかけられる前に倒すしかない。回復するまで逃げるのも手だが、他のモンスターに囲まれてしまう危険性がある。



➡隣接しない限り魔法を使ってくることはないので、遠距離から矢などである程度ダメージを与えてから倒してしまおう。

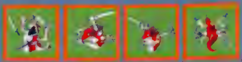
のりうつった場合

それぞれが使える魔法とまったく同じ魔法が使えるようになる。ただし一時的にしか効かない性質もまったく同じで、隣接しなければ使えない点も一緒。ともあれどの魔法を使っても、魔法がかかっている間に倒してしまわなければ意味がない。



⬆ちからを半分にすれば受けるダメージも少なく、最大体力を半分にすれば手早く倒せるようになる。便利便利。

ドラゴンモンスター



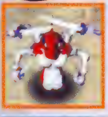
4本の腕をフルに使って攻撃してくる
シャーガ系

特徴

基本的な攻撃力もそこそこ高いのに、レベルが上がると2回攻撃、3回攻撃と、攻撃回数が増えてくるやっかいなモンスター。レベル1のシャーガは通常攻撃しかないので高い攻撃力に注意していればいいが、問題はレベル2以降のナシャーガ、ラシャーガだ。いつのまにか体力の半分が削られている……なんてことも。

➡とりあえず今回の範囲内では、ナシャーガ、ラシャーガが普通に出てくることはないので一安心。シャーガもまあ強いけど。

LV1 シャーガ



HP	37
EXP	35
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	初 鬼
特徴	通常攻撃のみ

LV2 ナシャーガ

HP	85
EXP	1150
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★☆
出現場所	-
特徴	2回攻撃する

LV3 ラシャーガ

HP	100
EXP	1500
攻撃力	★★★★★
防御力	★★★★★
出現場所	-
特徴	3回攻撃する

このモンスターとの戦い方

これといった弱点もないので、ひたすらダメージを与えて倒すしかない。レベル1のシャーガは少し攻撃力の高いモンスターと思って構わないが、ナシャーガ、ラシャーガが出てきた場合は、早めに倒したほうがいい。ただでさえ攻撃力が高いのに、それが1ターンに2回も3回も攻撃してくるのではお手上げだ。

➡火炎草やドラゴン草で、確実にダメージを与えて倒すか、鈍足の杖で動きを遅くしてから倒すか。何はともあれ全力でいこう。

のりうつった場合

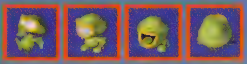
シャーガにのりうつるとなぜか3回攻撃が使えるようになる。それなりに攻撃力のあるシャーガで、1ターンに3回も攻撃できるようになるのだから強い強い。しかもナシャーガだと4回攻撃、ラシャーガだと5回攻撃と、回数も増えていく。

⬆1回攻撃ボタンを押すだけで、シャカシャカと複数回攻撃ができるようになる。なかなかに爽快な感じです。

おいしいおにぎり握ります

にぎりみならい系

ノーマルモンスター



特徴

シレンの持っているアイテムを、頼みもしないのにことごとくおにぎりにしてしまう特殊能力を持つ。といってもレベル1のにぎりみならいは見習いなだけあって、まだおにぎりは握れません。レベルが上がるとアイテムどころかシレンをおにぎりにして、アイテムを使わせないようにする嫌らしいモンスターなのだ。

➡大事なアイテムがおにぎりにされてしまう。いらないアイテムなら、むしろおにぎりにされるのは大歓迎なのだが……。

LV1 にぎりみならい

HP	12
EXP	6
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	中 上 鬼
特徴	通常攻撃のみ

LV2 にぎりへんげ

HP	28
EXP	28
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	初 鬼
特徴	持っているアイテムをおにぎりにする攻撃を持つ

LV3 にぎり親方

HP	55
EXP	65
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	–
特徴	シレン自身をおにぎりにする攻撃を持つ

LV4 にぎりもとじめ

HP	70
EXP	1600
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	–
特徴	シレンや持っているアイテムをおにぎりにする攻撃を持つ

このモンスターとの戦い方

封印の杖で特殊能力を封印するか、床に置くことで大事なアイテムをおにぎりにされることは防げる。逆にその能力を利用して、いらないアイテムをすべておにぎりにしてもらうのもいいだろう。ただしシレン自身がおにぎりにされると、アイテムも使えないうえ装備品の効果もなくなってしまうので、ほどほどに。

➡もしもおにぎりが余っているのなら、それを投げつけてみよう。なんとおにぎりをのどに詰まらせて倒れてしまうのだ。

のりうつった場合

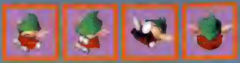
にぎりへんげにのりうつってモンスターを倒すと、1/4の確率でおにぎりを落とすようになる。にぎり親方で倒せば必ず落とし、にぎりもとじめで倒せば大きなおにぎりを必ず落とす。お腹が減って仕方ない時などは、便利なのりうつりだ。

⬆にぎりへんげになってたくさんのモンスターを倒し、おにぎりを大量生産しよう。当分ハラヘリでは困らない。

遠くから弓矢で攻撃してくる

ボウヤー系

ノーマルモンスター



特徴

木の矢から鉄の矢、その次は大砲の弾と、レベルアップするごとに攻撃手段が過激になっていく。シレンと直線上に並ぶと、間にほかのモンスターがいても、お構いなしに攻撃してくる。特に鉄の矢や大砲の弾はほかのモンスターや仲間を巻き込みやすいので、レベルアップもしょっちゅうだ。とりあえず通路へ逃げ込もう。

➡シレンと隣り合った時、後ろに道があるととりあえず逃げようとするコドモ戦車。じつはおくびょうなモンスターなのだ。

LV1 ボウヤー

HP	17
EXP	14
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	中 上
特徴	木の矢を撃つ

LV2 コドモ戦車

HP	26
EXP	20
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	中 上 鬼
特徴	鉄の矢を撃つ。シレンに隣接しないように逃げる

LV3 オヤジ戦車

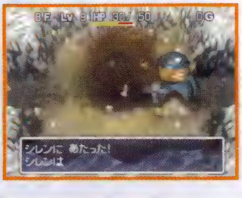
HP	41
EXP	41
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	鬼
特徴	大砲を撃つ

LV4 イッテツ戦車

HP	95
EXP	2300
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★★
出現場所	−
特徴	大砲を撃つ。2回攻撃する。2倍速で移動

このモンスターとの戦い方

遠距離攻撃を得意とするが、当然のように直線上にいなければ攻撃してくることはない。そのライン上に、仲間やほかのモンスターが来ないように近寄ろう。オヤジ戦車やイッテツ戦車を相手にする場合は、爆風のおよぶ範囲を考慮しながら接近すること。また、彼らの特殊能力は水がめの水でも封印できる。



➡オヤジ戦車とイッテツ戦車の攻撃はぶつかった周囲1マスに爆風がいく。攻撃力は一定だが、壁を壊すほどの威力を持つ。

のりうつった場合

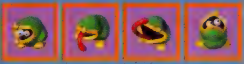
ボウヤーは木の矢、コドモ戦車は鉄の矢、オヤジ戦車とイッテツ戦車は大砲を、残り数を気にすることなく撃てるようになる。わざと壁に向かって矢を撃って、大量生産することも可能だ。またイッテツ戦車は移動速度も倍速に。

⬆オヤジ戦車にのりうつり大砲が撃てるようになったら、壁を壊して好きなようにダンジョンの構造を変えられる。

生粋のギタン好きモンスター

ガマラ系

ノーマルモンスター



特徴

ぬすっトドと同じ泥棒系モンスターなのだが、落ちているアイテムを盗んで逃げることはない。彼らはギタンにしか興味がなく、シレンが持っているギタンを盗んでワープする特殊能力を使ってくる。また落ちているギタンを見つけると、その上に陣取ってガンとして動かない。だてに財布の姿をしてるわけじゃない。

➡ぬすっトドと同じように、特殊能力を封印されると仕方なく攻撃してくるが、基本的に攻撃力がないため、ものすごく弱い。

LV1 ガマラ

HP	11
EXP	6
攻撃力	−
防御力	★★★★★
出現場所	中
特徴	シレンのお金を盗んでワープする。倒されるとお金を落とす

LV2 ガマグッチ

HP	16
EXP	25
攻撃力	−
防御力	★★★★★
出現場所	鬼
特徴	シレンのお金を盗んでワープする。倒されるとお金を落とす

LV3 ガマゴン

HP	40
EXP	300
攻撃力	−
防御力	★★★★★
出現場所	−
特徴	シレンのお金を盗んでワープする。倒されるとお金を落とす

このモンスターとの戦い方

封印の杖で特殊能力を封印するよりは、トドの盾で盗まれるのを防いだほうがいいだろう。どちらのアイテムもない場合は、盗まれる前に一撃で倒すか、盗まれるのを覚悟の上で戦うしかない。また、ガマラがギタンの上に陣取っている時は、基本的に隣に行かない限り動こうとしないので、矢などの遠距離攻撃で倒してしまおう。

➡何かを盗まれる前に倒してしまえば、アイテムを必ず落とすのもぬすっトドと一緒。ただしガマラが残すのはギタンのみ。

のりうつった場合

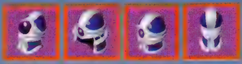
どのレベルのガマラにのりうつっても、ギタンを盗んでワープする特殊能力が使えるようになる。落ちているギタンの上に乗った場合は、自動的にそれを拾ってワープ。盗んだギタンは所持金に加算されていくので、どんどん盗んでしまおう。

⬆盗んだギタンはどんどん加算されていくが、それをシレンが入手するには乗り移ったガマラを倒すしかない。

催眠術でシレンを操る

ゲイズ系

1つ目モンスター



特徴

シレンにアイテムを使わせる催眠術を使う1つ目のモンスター。アイテムを使わせるといっても必ずしもその用途に合わせた使い方をするわけではなく、貴重なアイテムを無駄なことで消費してしまうことも。ターンもそれで消費してしまうので、下手をするとえんえん催眠術をかけられてしまうやっかいな相手なのだ。

➡せっかく育てた盾も、装備していなければ意味がない。こんな時にほかのモンスターに襲われたらピンチに陥ってしまう。

LV1 ゲイズ

HP	19
EXP	20
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	中 鬼
特徴	シレンにアイテムを使わせる催眠術を使える

LV2 スーパーゲイズ

HP	50
EXP	200
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	–
特徴	シレンにアイテムを使わせる催眠術を使える

LV3 ハイパーゲイズ

HP	100
EXP	2000
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	–
特徴	シレンにアイテムを使わせる催眠術を使える

このモンスターとの戦い方

1つ目モンスターに有効な一ツ目殺しがあれば、有利に戦うことができ、やまびこの盾があれば催眠術をはね返して、混乱させられるので心おきなく戦える。それらのアイテムがない場合は、壺の中のアイテムを使わされることはないので、貴重なアイテムを壺にいれたり足元に置くなりの対処をしておこう。

➡ゲイズの催眠術は、アイテムを選択した時に表示されるメニューのうち、ターンを消費する一番上の行動を選択させるのだ。

のりうつった場合

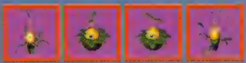
基本的にモンスターはアイテムを使ってこないので、アイテムを使わせる代わりに混乱状態にする催眠術が使えるようになる。混乱状態の相手は動きもランダムで、攻撃方向も定まっていない。ほとんどダメージを受けずに戦えるようになる。

⬆やってくるモンスターを片っ端から混乱状態にして、モンスター同士で殴り合わせる。その隙に倒してしまおう。

空飛ぶアイテム!?

Mr.ブーン系

ノーマルモンスター



特徴

シレンに襲いかかってくることはほとんどなく、基本的に逃げまどってばかりいる臆病者のモンスター。しかも倒せば必ずちからの草、しあわせ草、復活の草を落とすので、なんとしても倒しておきたい。宙に浮いているため水上も自由に移動することができる。倒すのは簡単だが、あせって水上で倒さないように注意。

➡レベルがあがると2倍速で移動するようになるので、とらえるのが難しい。HPは少ないから矢などで簡単に倒してしまおう。

LV1 Mr.ブーン

HP	16
EXP	7
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	中 鬼

特徴

空中を移動し、倒されるとちからの草を落とす

LV2 Mr.ヘリコ

HP	18
EXP	8
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	中 鬼

特徴

空中を移動し、倒されるとしあわせ草を落とす

LV3 Mr. ジャイロ

HP	20
EXP	20
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	－

特徴

空中を移動し、倒されると復活の草を落とす

このモンスターとの戦い方

攻撃を受けることはほとんどないので、いかにして倒すかが焦点となる。といってもHPも少なく防御力も低いため、とにかく攻撃さえあたればいい。遠く離れてしまっても同一線上にくるように移動すれば、弓矢などで簡単に倒せるぞ。倍速移動のモンスターを相手にする時は、鈍足の杖で動きを鈍らせておこう。

➡間違ってアイテムを水中に落としてしまっても、ヒマキチさえ仲間になっていれば、それを拾ってきてもらえるのだが……。

のりうつった場合

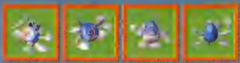
はっきりいって弱いのでほかのモンスターに倒されるぐらいしか能はない。レベル2以降なら2倍速で移動でき、攻撃を受けると自動的にワープするようになる。しかもMr.ジャイロは特殊能力として自発的にもワープできるようになるのだ。

⬆倒されればきちんと、乗り移ったモンスターに該当するアイテムを落とす。とりそこねることはないので安心だ。

水中から襲撃してくる

オトト兵系

ノーマルモンスター



特徴

見た目からも分かるように、水の中も移動できるモンスター。レベル1のオトト兵以外は水の中にいるとHPが回復し、水の中からも攻撃をしかけてくる。なおシレン側は、オトトスピアやいかずちの巻物以外で水中のモンスターを攻撃することはできない。できるだけ水の中に逃げられる前に倒してしまおう。

➡水中からひょこっと顔を出して攻撃してくるオトト軍曹。水際に近寄らなければ寄ってくるので、無視しても構わないだろう。

	LV1 オトト兵	LV2 オトト軍曹	LV3 オトト大将	LV4 オトトげんすい
HP	30	40	50	100
EXP	13	15	22	550
攻撃力	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆
防御力	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆
出現場所	中 鬼	中 鬼	鬼	−
特徴	水中を移動できる	水中を移動でき、水中だとHPが回復。水の中からも攻撃できる	水中を移動でき、水中だとHPが回復。水の中からも攻撃できる	水中を移動でき、水中だとHPが回復。水の中からも攻撃できる

このモンスターとの戦い方

オトト兵以外なら水中にいればHPが回復する点と、水中からも攻撃できる点ぐらいしか特徴はない。ある程度ダメージをくらうと水中へ逃げ込む性質を持つので、早めにトドメをさしてしまうか、逃げられないように退路を断って戦おう。水際で戦うと逃げられやすいので、部屋の奥の方まで誘い込んでしまおう。

➡水際で戦っていると、ダメージを与えては逃げてHPを回復され、ダメージを与えては逃げられての繰り返し。キリがない。

のりうつった場合

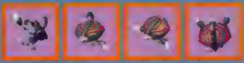
水の中も移動可能で、オトト兵以外なら水中からも攻撃できるようになる。もちろん水中なら毎ターンごとにHPが回復するようになるぞ。回復量も5、7、9ポイントとレベルアップと共に上がっていく。ただしオトト兵のHPは回復しない。

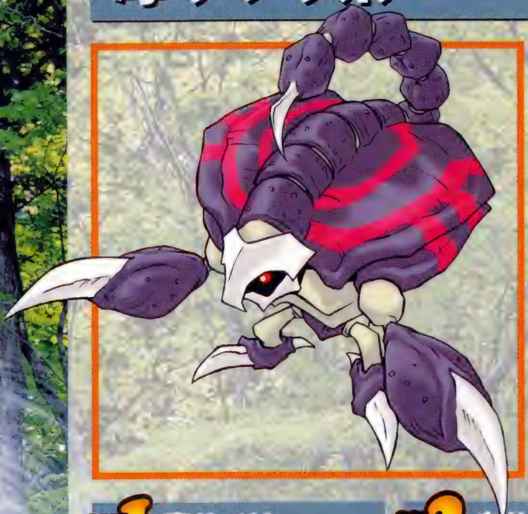
⬆水の中を攻撃できるモンスターはそういないので、安全を確保してモンスターを攻撃できる。HPも回復するし。

弱らせてトドメをさす

毒サソリ系

ドレインモンスター





特徴

名前からしてドクドクしいのに、やっぱり特殊能力もドクドクしいものばかり。ちからを下げたり、動きを遅くしたり、完全に動けないマヒ状態にしたりと、レベルが上がるごとにその効果も嫌らしいものになっていく。攻撃力も比較的高く、しびれサソリにマヒさせられたら、あっという間にHPがなくなってしまう。

➡いかにも毒がありそうなシッポを、シレンめがけてぶんっと振ってくる。嫌な特殊攻撃をくらう前に、倒してしまいたい。

LV1 毒サソリ

HP	28
EXP	30
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	中 鬼
特徴	ちからを1下げる攻撃を持つ

LV2 鬼サソリ

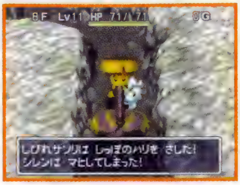
HP	65
EXP	95
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	−
特徴	移動速度を1/2にする攻撃を持つ

LV3 しびれサソリ

HP	125
EXP	4900
攻撃力	★★★★★
防御力	★★★★★
出現場所	−
特徴	動きを3ターン止める攻撃を持つ

このモンスターとの戦い方

レベル1の毒サソリからの攻撃は、毒なだけあってうろこの盾で防ぐことができる。だがそれ以外の特殊攻撃は防ぐことができないので、封印の杖に頼るしかない。それもない場合は特殊攻撃をくらう前に倒すか、くらうのを覚悟して戦うのみ。また、ドレインバスターで攻撃すれば大ダメージを与えられる。



➡ほかのモンスターがいる状態でマヒさせられると危険。せめて通路に逃げ込んで、接触するモンスター数を減らそう。

のりうつった場合

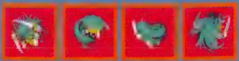
乗り移った時に使えるようになる特殊能力はまったく同じ。毒サソリなら相手の力を下げ、鬼サソリなら移動速度を遅くし、しびれサソリなら相手を1ターン動けなくすることができるようになる。これで有利な状況で戦えるようになるのだ。

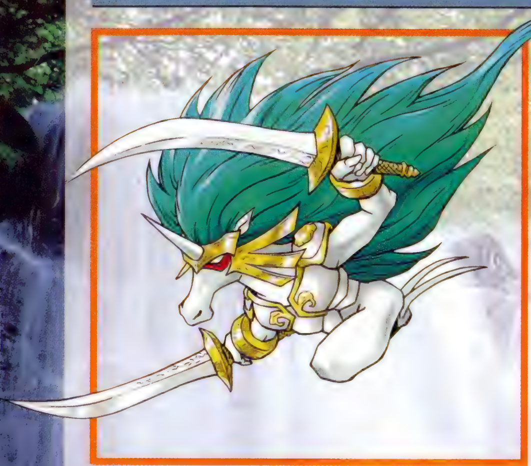
⬆毒サソリの特殊能力で相手を弱らせる場合は、重ねて使えばどんなに強い相手でもマムル以下の弱さにできる。

風よりも早く襲いかかる

イダテン系

ゴーストモンスター





特徴

足の速さで有名な神様の名前の通り、とにかく動きの早さに定評のあるイダテン系。レベル1のイダテンは移動速度が2倍なだけだが、レベルが上がっていくにつれ2回攻撃、3回攻撃、と攻撃回数も増えていく。レベル4のダイレップウまでレベルアップすると、3倍速移動になり壁まで通り抜けられるようになるのだ。

➡レベル1のイダテンだけは水の上や空中を移動できない。水の上に飛ばされると、水中に落ちてどこかへワープする。

	LV1 イダテン	LV2 シップウ	LV3 カミカゼ	LV4 ダイレップウ
HP	35	60	100	135
EXP	35	85	2000	4000
攻撃力	★★	★★★	★★★★	★★★★★
防御力	★★	★★★	★★★★	★★★★★
出現場所	中	上	−	−
特徴	2倍速で移動する	2倍速で空中を移動し、2回攻撃する	3倍速で空中を移動し、3回攻撃する	3倍速で空中を移動し、3回攻撃する。壁も通り抜けられる

このモンスターとの戦い方

シレンの隣に移動してきた時、移動速度に相当するぶんの移動距離を消費していなければ、すぐに攻撃してくる。つまり1マス離れた場所からカミカゼがやってくると1マス移動+2回攻撃してくるのだ。成仏のカマで大ダメージを与えられるほか、薬草などの回復系アイテムを投げつけてもダメージを与えられる。

➡剣を使って攻撃してきているので、水がめの水をかけると攻撃力を下げることができる。これで3回攻撃も恐くない?

のりうつった場合

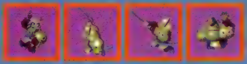
イダテン系に乗り移れば倍速移動ができるようになり、シップウになれば2回攻撃、カミカゼ以降なら3回攻撃もできるようになる。もちろんイダテン以外なら空中も移動可能で、ダイレップウになれば壁も通り抜けられるようになるぞ。

⬆シャーガ系のように1回の攻撃で3回攻撃するわけではなく、1ターンの間に好きな行動を3回とることが可能。

装備品をはじき飛ばすぞ

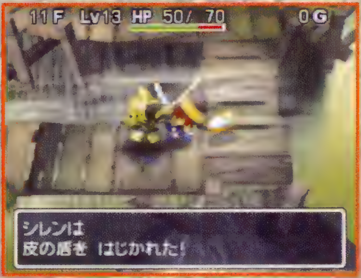
ケンゴウ系

ノーマルモンスター



特徴

剣術を極めたモンスターで、シレンの装備品をはじき飛ばすことができる。レベルが上がっていくにつれ、盾、武器や盾、加えて腕輪まで、はじき飛ばせる装備品の種類も増えていく。また、腕っぷしの強そうな名前に偽りなく、攻撃力の方もかなり高い。盾をはじき飛ばされた上に攻撃されると、やっかいな相手となる。



➡気合いひとつでシレンの装備品をはるか後方まではじき飛ばしてしまう。レベルが上がれば腕輪も飛ばす、凄腕の剣士なのだ。

LV1 ケンゴウ

HP	42
EXP	55
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	中 上 鬼
特徴	装備している盾をはじき飛ばす攻撃を持つ

LV2 イアイ

HP	80
EXP	1450
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	–
特徴	装備している武器や盾をはじき飛ばす攻撃を持つ

LV3 シハン

HP	125
EXP	2250
攻撃力	★★★★★
防御力	★★★★★
出現場所	–
特徴	装備している武器や盾、腕輪をはじき飛ばす攻撃を持つ

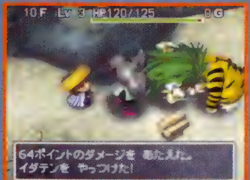
このモンスターとの戦い方

装備品をはじき飛ばされた時、水の中に落ちてしまったり、後ろにいるモンスターや仲間に当たって装備品自体が消えてしまうのが一番恐い。呪われたアイテムもはじき飛ばせるので、それを利用することもできるが、なくしたくない貴重なアイテムは外しておくか、飛ばされても大丈夫なように壁を背に戦うべし。

➡イダテン系と同じく剣で攻撃してきているので、水がめの水をかければ攻撃力を半減させられる。余裕があるならかけて。

のりうつった場合

普段アイテムを持っていないモンスターからもアイテムをはじき飛ばせる点は、泥棒系モンスターと同じ。もちろん1匹につき1個のアイテムしかはじき飛ばすことはできない。はじき飛ばされるアイテムが必ず、武器か盾か腕輪なのも特徴だ。

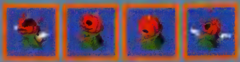


⬆盾や武器、腕輪を入手できるだけでなく、攻撃力もなかなかあるので、それだけでも乗り移る価値は十分あるぞ。

気まぐれに壁の中をさまよう

パコレプキン系

ゴーストモンスター



特徴

ハロウィンのオバケそのままの姿で、壁の中も通り抜けることができる。ただし、真っ直ぐにシレンに向かってくることはなく、気ままにふらふら移動したり攻撃してきたりするのだ。また、攻撃力がかなり高いので、下手にレベルの高いパコレプキン系モンスターを相手にすると、ごっそりHPを奪われるはめになる。

➡オバケなので壁の中でも自由に移動することができる。大砲でもない限り壁の中を攻撃することはできないので、嫌な感じ。

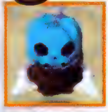
LV1 パコレプキン

HP	38
EXP	50
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	中 上
特徴	気まぐれに空中を移動し、壁も通り抜けられる

LV2 パコレプキーナ

HP	50
EXP	60
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	鬼
特徴	気まぐれに空中を移動し、壁も通り抜けられる

LV3 パコレプキング



HP	80
EXP	950
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	−
特徴	気まぐれに空中を移動し、壁も通り抜けられる

このモンスターとの戦い方

狭い通路内で出会った時、壁の中に逃げられると一方的に攻撃されてしまうので、できれば広い部屋のなかで戦おう。距離が離れている時は無理に近寄ろうとせず、向こうから寄ってくるまで空振りなどでターンを稼ぐといい。オバケなので、薬草などの回復系アイテムを投げつけるとダメージを与えられる。

➡なんとなく気分だけで移動と攻撃をしているようなので、わざわざこっちから近寄って先に攻撃されることのないように。

のりうつった場合

壁の中を移動できるようになるので、壁の中からダメージを受けることなくモンスターを攻撃できる。攻撃力もかなり高いので、壁の中を移動して近道しながら次々にモンスターをなぎ倒していこう。ただし戦車系モンスターの大砲には注意。

⬆壁の中にいても、大砲で壁を破壊されるとダメージを受けてしまう。抜け殻を連れている通路内では要注意。

お腹の中で合成します

マゼルン系

ノーマルモンスター

特徴

特徴的なのはそのお腹で、なんと投げつけられたアイテムを呑み込んで合成してしまう。合成の壺ではできない、武器と草、盾と腕輪などの合成もできる優れモノ。レベルが上がると合成できるアイテムの数も増えていく。アイテムを呑み込むごとにパワーアップしていくので、それなりの覚悟を。

➡矢などで攻撃しても呑み込んでしまうので、遠距離から攻撃する場合は注意。しかしいったいどんな仕組みのお腹なんだろう。

LV1 マゼルン

HP	32
EXP	45
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	上 鬼
特徴	投げつけられたアイテムを2個まで呑み込んで合成する

LV2 マゼモン

HP	50
EXP	58
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	鬼
特徴	投げつけられたアイテムを3個まで呑み込んで合成する

LV3 マゼゴン

HP	121
EXP	2500
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	–
特徴	投げつけられたアイテムを4個まで呑み込んで合成する

このモンスターとの戦い方

合成できるお腹を利用させてもらうのが主な目的。ただし攻撃力が高いので、パワーアップさせると痛い思いをする。お腹の許容量を超えるとアイテムをぶつけられるようになる点も覚えておこう。遠くから合成したいアイテムを投げ、お腹一杯になったところを、矢などでダメージを与えておくのが理想だ。

➡草や巻物も合成できるとはいえ、なんでもできるわけではない。合成して、その効果が予想できそうなものから投げよう。

のりうつった場合

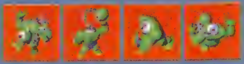
武器や草など、異なる種類のアイテムを合成できる特殊能力が使えるようになるぞ。ただし足元に落ちているアイテムしか合成できず、お腹の許容量もモンスターの種類に準じる。また、倒されなければ合成したアイテムを吐き出すことはない。

⬆アイテムの上に乗って特殊能力を使えば、それを呑み込む。もちろんパワーアップもするのでどんどん呑み込め。

頭を飛ばして攻撃するぞ

アイアンヘッド系

1つ目モンスター



特徴

なんと自分の頭を飛ばして攻撃してくる過激なモンスター。3マス先まで攻撃できるので、遠くにいるからと油断していると、一直線に並んだ時に頭が飛んで来るぞ。攻撃力や防御力、HPもなかなか高いので、心して戦うべし。仲間モンスターが間にいても平気で攻撃してくるので、レベルアップさせないように注意。

➡鎖につながれた頭を、シレンに向かって投げつけてくる。ボウヤー系と戦う時のように、ラインをずらしながら誘いこもう。

LV1 アイアンヘッド

HP	40
EXP	43
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	上
特徴	3マス先まで攻撃できる

LV2 チェインヘッド

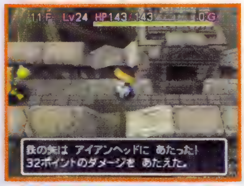
HP	69
EXP	75
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	－
特徴	3マス先まで攻撃できる

LV3 ギガヘッド

HP	140
EXP	3150
攻撃力	★★★★★
防御力	★★★★★
出現場所	－
特徴	3マス先まで攻撃できる

このモンスターとの戦い方

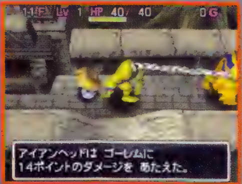
攻撃力の高さと、3マス離れた場所から攻撃してくるのが特徴。とにかく一直線に並んでいると先に攻撃をしかけられてしまうので、離れた場所にいる場合は、一直線に並ばないように少しずつ近寄って戦うようにしよう。一ツ目殺しで攻撃すれば大ダメージを与えられるので、安心して戦うことができる。



➡通路内で一直線に並んでも、遠距離から攻撃してくることがないのはボウヤー系と同じ。ここなら弓矢でも攻撃できる。

のりうつった場合

レベルに応じた高い攻撃力と、3マス離れた場所も攻撃できる特殊攻撃を使えるようになる。それ以外はいたって普通のモンスターなので、離れた位置から敵モンスターを攻撃し、安全を確保しながらその高い攻撃力の威力を存分に味わおう。

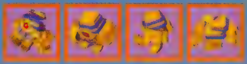


⬆どかんどかんと頭を投げつけて敵モンスターを撃破する。離れたところから攻撃するにしては、その威力は高い。

文夫な体と固い拳

ゴーレム系

1つ目モンスター



特徴

これといった特徴がないのが特徴という、1つ目のモンスター。攻撃力も十分あり、防御力もしかり。HPもなかなかあるのだが、通常攻撃しか持たず、ただただ単純にシレンに殴りかかってくる。レベル2のストーンゴーレム以降は、普通にプレイしている限り今回の範囲内で登場することはない。シンプルキャラだ。

➡何でできているかによって名前が異なってくるゴーレム系。共通して言えるのは、その拳をぶんまわしてくる時の力強さだ。

LV1 ゴーレム

HP	43
EXP	40
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	上 鬼
特徴	通常攻撃のみ

LV2 ストーンゴーレム

HP	70
EXP	550
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	－
特徴	通常攻撃のみ

LV3 マグマゴーレム

HP	95
EXP	1250
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	－
特徴	通常攻撃のみ

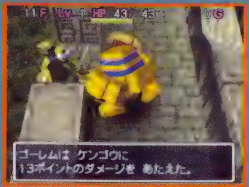
このモンスターとの戦い方

弱点もなければやっかいな特殊能力もないので、ただダメージを与えていくだけで倒せる。逆をいえば何をやっても裏目にでることはないので、杖を使ったり草を使ったり、さまざまな攻撃を楽しむことができる。といっても、それなりの強さは備えているので、装備がきちんと整っていない場合は全力で挑もう。

➡さすがにマグマゴーレムまでくると、その攻撃力は半端でなく高い。一歩間違えれば、当然のように死が待ち構えている。

のりうつった場合

特殊能力は使えないが、その高い攻撃力の恩恵にあやかることができる。ストーンゴーレム、マグマゴーレムとレベルが上がれば、その唯一の特徴である攻撃力もぐんぐん上がっていくぞ。ただシンプルにダメージを与えたい時に乗り移ろう。

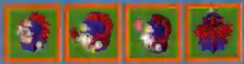


⬆攻撃力の高さだけがウリとはいえ、飛び抜けて高いわけではないので、のりうつる利点はやはり少ないのだ。

魔法の使えるゾウの王様

パ王系

ノーマルモンスター



特徴

悩み多き王様で、魔法も使えるゾウの化身らしい。レベル1のパ王は封印の杖、レベル2のパオパ王は鈍足の杖、レベル3のパオパ王ーンはクオーターの杖をシレンに向かって振ってくる。そのうち鈍足の杖とクオーターの杖は重ねがけができるので、油断しているとマヒさせられたりHPの大半がなくなったりする。

➡封印の杖の効果は、何ターンかたてば自然に消える。それまでの間をどう切り抜けるかも、風来人としての力試しなのだ。

LV1 パ王

HP	55
EXP	47
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	上
特徴	まれに口が使えなくなる封印の杖を振る

LV2 パオパ王

HP	66
EXP	100
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	鬼
特徴	まれに移動速度が1／2になる鈍足の杖を振る

LV3 パオパ王ーン

HP	130
EXP	3500
攻撃力	★★★★★
防御力	★★★★★
出現場所	−
特徴	まれに体力が1／4になるクオーターの杖を振る

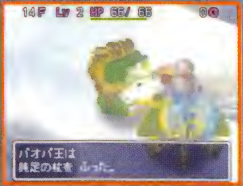
このモンスターとの戦い方

やまびこの盾があれば魔法をはね返せるので、何も気にせず戦える。はね返した魔法でモンスターがみずから封印されたり、鈍足になったり、HPが1/4になったりするのは楽しいもの。一直線上にいると魔法を使ってくるので、あいだにほかのモンスターをおいて魔法をかけさせるのも面白いだろう。

➡鈍足の魔法を重ねてかけられるとマヒ状態に。クオーターの魔法はどんどんHPを削っていく。対処できないと、ツライ。

のりうつった場合

それぞれのパ王系モンスターが持っている、魔法の杖を使えるようになる。もちろん回数制限はなし。相手が魔法をはね返すモンスターでない限り、有利に戦うことができるようになるぞ。特に、鈍足の杖はかなり使える魔法のひとつだ。

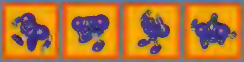


⬆鈍足の杖でマヒ状態にして、さらに鈍足の杖をもう一度ふる。これでマヒが解けてもそのモンスターは鈍足状態に。

爆弾を投げて攻撃してくる

ウルロイド系

ノーマルモンスター



特徴

アンドロイドだったりロボットだったりサイボーグだったりするらしい彼らが使ってくる特殊攻撃は爆弾。一直線に並ばなくても、各レベルごとの射程距離内にいるシレンめがけて爆弾を投げつけてくる。爆風はもちろん周りにも影響を及ぼすぞ。周りにほかのモンスターがいたり、仲間がいた場合は非常にやっかいな敵だ。

➡爆風が及ぶ範囲内でも、自分の投げた爆弾の爆風だったら傷つくことのないウルロイド系モンスター！ 当然といえば当然？

LV1 ウルロイド

HP	52
EXP	60
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	上 鬼
特徴	爆弾を投げる（2マス以内）ことがある

LV2 ゴリボット

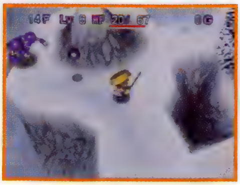
HP	95
EXP	1750
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	－
特徴	爆弾を投げる（5マス以内）ことがある

LV3 ベアボーグ

HP	120
EXP	2500
攻撃力	★★★★★
防御力	★★★★★
出現場所	－
特徴	爆弾を投げる（10マス以内）ことがある

このモンスターとの戦い方

封印の杖でも特殊能力を封印できるが、オヤジ戦車などの戦車系モンスターと同じく、水がめの水でも特殊能力を封印できる。爆弾をくらった時、周囲に壊れる壁があると爆風で壊れてしまう点も一緒だ。特殊能力を封印するしか爆弾攻撃を逃れるすべはないので、射程範囲内に入ったら覚悟を決めて戦うしかない。



➡爆弾を投げるかどうかはランダムなので、投げない方に賭けて射程範囲外に逃れるという手もあるが、危険なカケになる。

のりうつった場合

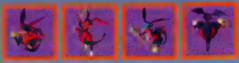
射程範囲内のモンスターに対して、爆弾を投げられるようになる。凄いのはその爆弾の飛び方で、向いている方向にいる一番近くのモンスターへ、射程距離内なら壁があろうがなんだろうが届いてしまうのだ。もちろん壁も壊すことができるぞ。

⬆壁の向こうのモンスターに向かって爆弾を投げる。近くにモンスターがいないと正面の壁にぶつかってどかん！

モンスターを補助する魔法使い

バットカンガルー系

ノーマルモンスター



特徴

シレンに向かって杖を振ってくるのではなく、モンスターに向かって杖を振る補助系モンスター。倍速の杖、回復の杖、とレベルが上がるごとに役に立ちそうな魔法を使うかと思えば、レベル3になるとなぜかとうめいの杖をふってモンスターを透明かつランダムな動きにしてしまう。これが吉と出るか凶と出るかは謎。

➡ほかのモンスターを助けるとはいえ、普段から杖を振る方向も適当で、シレンを追いかけることまで、たまに忘れてしまう。

LV1 バットカンガルー

HP	44
EXP	52
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	上
特徴	たまにモンスターに向かって倍速の杖をふる

LV2 エビルカンガルー

HP	55
EXP	60
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	−
特徴	たまにモンスターに向かって回復の杖をふる

LV3 デビルカンガルー

HP	65
EXP	450
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★☆
出現場所	−
特徴	たまにモンスターに向かってとうめいの杖をふる

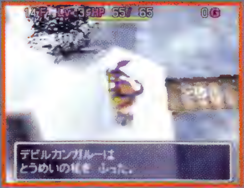
このモンスターとの戦い方

近くにほかのモンスターがいる時に、倍速の杖や回復の杖を使われるとやっかいだが、そうそう魔法がモンスターにあたることはない。なお、デビルカンガルーのとうめいの杖で透明にされたモンスターは、姿が見えない代わりに動きも攻撃方向もランダムになるので、場合によってはシレンの助けになっている。

➡たまにほかのモンスターの顔をじっとみて、シレンのことを忘れてしまうバットカンガルー系モンスター。何してるの？

のりうつった場合

それぞれのカンガルーが使える杖が、回数制限を気にすることなく思う存分使えるようになる。といっても、モンスターにかけてもあまり意味のない魔法ばかりなので、どちらかというとぬけがらシレンにかけてその恩恵にあやかりたいところ。

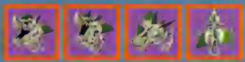


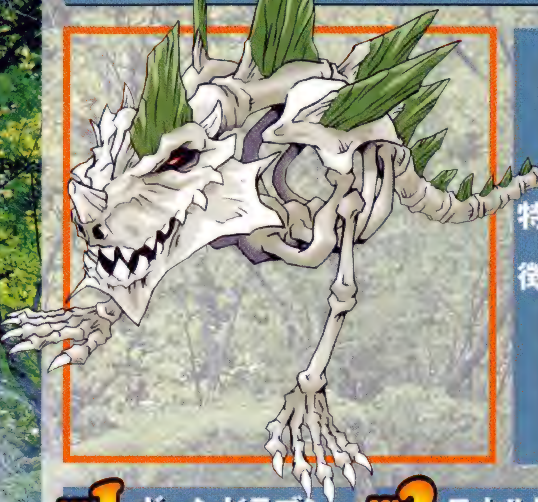
⬆シレンを透明状態にするとほかのモンスターとは異なり、点滅状態でプレイヤーにだけその居場所が分かるのだ。

骨しかないけど強いです

ボーンドラゴン系

ゴースト／ドラゴンモンスター





特徴

あまたの研究家がその謎を解明しようとしてできなかった、骨だけモンスター。もちろんその謎とは、なんで骨だけなのに動けるのか、というものです。特殊能力は持たず、ドラゴンの名にふさわしい攻撃力と防御力、それにHPを持つ肉弾派タイプ。残りHPに気をつけながら戦わなければならない相手のひとりだろう。

➡骨だけでできているのでボーンドラゴンと命名……。どうもホネリュウたんけん隊は発想が単純な研究家だったようだ。

LV1 ボーンドラゴン

HP	61
EXP	57
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	上 鬼
特徴	通常攻撃のみ

LV2 スカルドラゴン

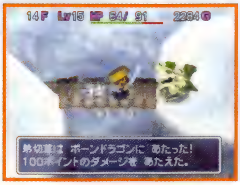
HP	80
EXP	400
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	－
特徴	通常攻撃のみ

LV3 ガルムドラゴン

HP	132
EXP	3500
攻撃力	★★★★★
防御力	★★★★★
出現場所	－
特徴	通常攻撃のみ

このモンスターとの戦い方

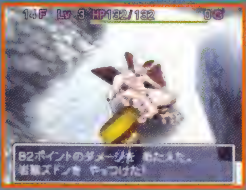
その高い攻撃力にだけ注意して戦っていれば、あとは特に気にする点はないボーンドラゴン系モンスター。ほかのモンスターに比べれば防御力もHPもかなりあるので、矢である程度ダメージを与えておいたり、鈍足の杖や毒草、炎上の巻物などで有利に戦えるような状況を作って戦うようにしよう。



➡成仏のカマで攻撃すれば大ダメージを与えられる。薬草などの回復系アイテムでも同じ効果があるぞ。

のりうつった場合

ボーンドラゴン系モンスターに乗り移っても、攻撃力の高さ以外に有利になる点はない。だがレベル3のガルムドラゴンまでレベルアップすると攻撃力が跳ね上がり、ほとんどのモンスターをわずかなターンで倒すことができるようになる。

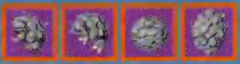


⬆攻撃力の高さだけはピカイチのガルムドラゴン。のりうつってその驚異的な強さを思うぞんぶん体験しよう。

はるか彼方にシレンを突き飛ばす

岩獣ズドン系

ノーマルモンスター



特徴

丸くなって体当たりしてきて、シレンを突き飛ばすところまではマルジロウ系モンスターと同じ。違うのはアイテムをこぼさせることはない点と、シレンをマヒ状態にするうえに壁まで壊してしまうほどの威力をもつ点のふたつ。なにもない広い部屋なら、壁に当たらない限り、はるかかなたまで突き飛ばされてしまう。

➡突き飛ばしたシレンで壁が壊れるほどの破壊力を持つ体当たり。レベルが上がればもちろんその威力も上がっていくのだ。

LV1 岩獣ズドン

HP	55
EXP	40
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	上
特徴	つきとばし攻撃を持つ

LV2 岩獣ガガン

HP	70
EXP	85
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	−
特徴	つきとばして3ターンマヒさせる攻撃を持つ(壁も壊れる)

LV3 岩獣ドガガーン

HP	115
EXP	3100
攻撃力	★★★★★
防御力	★★★★★
出現場所	−
特徴	つきとばして3ターンマヒさせる攻撃を持つ(壁も壊れる)

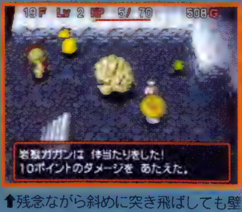
このモンスターとの戦い方

封印の杖で特殊能力を封印するしか、突き飛ばし攻撃を防ぐ手だてはない。ころばぬ先の杖を持っていても駄目。レベル2以降の岩獣ズドン系モンスターが使ってくる突き飛ばし攻撃は、3ターンもの間動けなくなってしまう。だが、突き飛ばされるため距離が離れ、連続して攻撃をくらうことはあまりない。

➡壊れない壁まで追いつめられたら、もはや諦めるのみ。マヒさせられたら3ターンは連続して攻撃をくらうことになる。

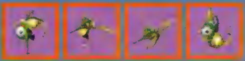
のりうつった場合

突き飛ばし攻撃が使えるようになり、レベル2以降の岩獣ズドン系モンスターに乗り移れば、壁さえも壊し、マヒ状態にまでする突き飛ばし攻撃が使えるようになる。マヒさせては突き飛ばし、を繰り返せばいっさいダメージを受けないぞ。



⬆残念ながら斜めに突き飛ばしても壁が壊れることはない。素直に真っ直ぐ突き飛ばして、壁壊しの効果を得よう。

ノーマルモンスター



水の中でだけ生息する

テッポーウオー系

特徴

おそらく最小モンスターであるテッポーウオー系モンスターは、水の中にしか生息することができない。水が干上がってしまうと、移動も攻撃もできずにピチピチ跳ねるのみ。また、水中から水を飛ばして攻撃してくるので、巻物が濡れて読めなくなったり、おにぎりがだめになったり、嫌な目にあわされることも多い。

➡水の中からピュッと水を飛ばして攻撃してくるテッポーウオー系モンスター。オトトスピアを装備していれば互角に戦える。

LV1 テッポーウオー

HP	15
EXP	30
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	鬼

特徴

水中から巻物が濡れて読めなくなる攻撃をしかけてくる

LV2 テッポウ竜

HP	29
EXP	34
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	鬼

特徴

水中からおにぎりがくさってしまう攻撃をしかけてくる

LV3 キングオトシゴン

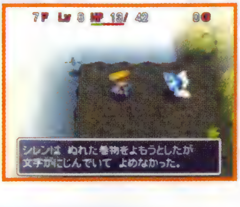
HP	75
EXP	1800
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★★☆
出現場所	－

特徴

水中から武器や盾の強さを1下げる攻撃をしかけてくる

このモンスターとの戦い方

巻物やおにぎりは壺に入れ、武器もメッキしてあれば何の心配もいらない。だが、倒すためには水の中も攻撃できる武器や、いかずちの巻物を使うしかない。水さえなくればたいして攻撃力があるわけでもないので恐くない。水の中からは出られないので、何のアイテムもない時は近寄らないほうがいい。



➡たとえ巻物が濡れてしまっても、次のフロアへ行けば乾いて読めるように。装備品も外してしまえば濡れることはない。

のりうつった場合

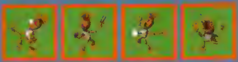
そもそも乗り移るためにはテッポーウオーを水の中から出す必要があり、かといってテッポーウオーは水の中から出てしまうと動けないうえに攻撃もできなくなるので、乗り移ってもまったく意味がない。無力な気分を味わうことはできる。

⬆大部屋の巻物をよめば水もなくなりテッポーウオーの姿もあらわになる。水がれの巻物でも同じ効果がある。

呪うのが仕事ですから

ワラドール系

ノーマルモンスター



特徴

いかにもな名前といかにもな姿からも分かるように、シレンに呪いをかけてくる恐いモンスター。最初は装備している盾しか呪うことはないが、レベルが上がると装備しているものすべて、持っている装備品すべてに呪いをかけてくるようになる。おはらいの巻物がないとはっきりいって戦いたくないモンスターなのだ。

➡シレンを呪うために行われる呪いのぎしき。シレンが呪われる筋合いでもないのに、まったく困ったモンスターだ。逆恨みだよ。

LV1 ワラドール

HP	25
EXP	14
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	鬼
特徴	装備している盾に呪いをかける攻撃を持つ

LV2 クギワラドール

HP	80
EXP	800
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★☆
出現場所	−
特徴	装備品全てに呪いをかける攻撃を持つ

LV3 ゴスンドール

HP	100
EXP	1650
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	−
特徴	アイテムすべてに呪いをかける攻撃を持つ

このモンスターとの戦い方

呪いは魔法ではないため、やまびこの盾で防ぐことはできない。だが、呪いよけの盾があれば、呪われることはない。また、おはらいの巻物を持っていれば、呪われても気にせずに戦うことができる。攻撃力、防御力、HPのどれをとっても高くもなく、呪いさえなければごくごく普通に戦えるモンスターだ。

➡おはらいの巻物があるなら呪いを解けるので気にせず戦える。呪いよけの盾が合成してあればなお安心。

のりうつった場合

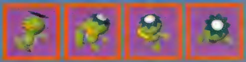
残念ながらほかのモンスターを呪うことはできない。攻撃力も大してなく、のりうつるメリットはほとんどない……と思ったら大間違い。なんとのりうつった瞬間に、すべての呪いが解ける特殊能力があるのだ。これでもう呪われても大丈夫？

⬆のりうつった瞬間に呪いが解けたところ。おはらいの巻物がなくても、のりうつりの杖があれば安心して戦える。

暇なのでアイテムでも投げようかな

ひまガッパ系

ノーマルモンスター



特徴

暇で暇で暇を持て余しているカッパで、落ちているアイテムを何でもかんでもシレンめがけて投げつけてくる特殊攻撃を持つ。水の中も移動できるため、水の中に落ちているアイテムでも投げてくるぞ。しかも空きのある壺を持っていると、投げつけられたアイテムが壺の中に入るものならその中に入ってしまうのだ。

➡なんと、呪われた武器や盾、腕輪まで投げつけてくる。しかも当たってしまうと勝手に装備させられてしまうのだ……。

LV1 ひまガッパ

HP	20
EXP	21
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★★☆☆☆
出現場所	鬼
特徴	アイテムを投げてくる。水中も移動できる

LV2 いやすぎガッパ

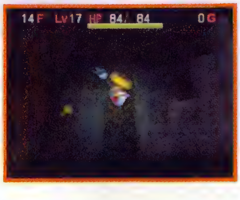
HP	50
EXP	450
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	－
特徴	アイテムを投げてくる（10マス以内）。水中も移動できる

LV3 たまらんガッパ

HP	70
EXP	2050
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★★
出現場所	－
特徴	アイテムを投げてくる（どこからでも）。水中も移動できる

このモンスターとの戦い方

アイテムが落ちていない部屋で戦おう。落ちているアイテムの近くで戦っていると、シレンからすっと離れたかと思うとそのアイテムを投げつけてくる。といってもレベル3のたまらんガッパは、どんなに遠く離れていてもアイテムを投げつけてくるので、諦めて戦うしかない。ほぞんの壺が空いていればいいが。



➡水の中に落ちてしまったアイテムを投げつけられ、それを避けることができればラッキー。拾ってくれてありがとうな感じです。

のりうつった場合

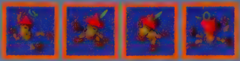
足元に落ちているアイテムを、射程範囲内のモンスターに向かって投げつけることができる。しかも水の中のアイテムも拾えるので、射程範囲内にモンスターがいない瞬間を見計らって、水中のアイテムを投げて地上へ戻すこともできるのだ。

⬆どんなに遠くからでもアイテムを投げつけられるたまらんガッパ。ただし、誰に当たったかは分からないのだ。

お腹がすくのはハラヘリーの呪文

ハラヘリーニョ系

ドレインモンスター



特徴

シレンの満腹度を下げるハラヘリーをとなえてくる、やたら陽気なモンスター。レベルが上がるごとに満腹度の下がり幅も5%、10%、30%と大きくなり、最終的には最大満腹度を5%も下げられるようになる。基本的に攻撃力も防御力もそれほどなく、あんまり強いモンスターではないので、一気に片づけてしまおう。

➡妙に間の抜けたダンスを踊りながら、ハラヘリーをとなえてくるハラヘリーニョ。ダメージはないとはいえ、油断禁物だぞ。

LV1 ハラヘリーニョ

HP	15
EXP	11
攻撃力	★☆☆☆☆
防御力	★☆☆☆☆
出現場所	初 中 鬼
特徴	満腹度を5%下げる攻撃を持つ

LV2 ハラヘリータ

HP	52
EXP	50
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	−
特徴	満腹度を10%下げる攻撃を持つ

LV3 ハラヘッリオ

HP	80
EXP	810
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★★☆
出現場所	−
特徴	満腹度を30%下げる攻撃を持つ

LV4 ハラベルト

HP	70
EXP	1300
攻撃力	★★★★☆
防御力	★★★★☆
出現場所	−
特徴	最大満腹度を5%下げる攻撃を持つ

このモンスターとの戦い方

ハラヘリーをとなえられて満腹度を下げられても、それを回復するおにぎりがあるなら、まだ安心して戦っていける。また、ハラヘリよけの腕輪があれば、満腹度を下げられることはない。これらのアイテムがない場合は、やはり封印の杖に頼るか、満腹度を下げられる前に倒してしまうしかないのだ。

➡ハラヘリーをとなえられるも、ハラヘリよけの腕輪をしているので何ともない。むしろこれで1ターン稼げてラッキー。

のりうつった場合

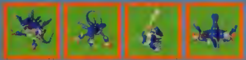
モンスターに満腹度はないので、ハラヘリーをとなえても下げることはできない。代わりといってはなんだが、モンスターに向かってハラヘリーをとなえると、シレンの満腹度を上げられるようになっているのだ。これでお腹一杯になる？

⬆レベルが上がれば満腹度の回復量も多くなる。といってもシレンに戻らなければ、どれくらい回復したかは謎。

水の上をすいすい移動する

アメンジャ

ノーマルモンスター



特徴

水の上をすいすい移動し、アイテムを拾ってシレンに向かって投げつけてくる。もちろん水の中のアイテムも拾える。ただし直線上に並ばないと投げられないので、間に障害物があればアイテムは避けられる。

➡初めてアメンジャと遭遇するのは、シュテン山道中級を登っていった最後のフロア。いわゆるボス系モンスターなので、レベルアップすることはない。

このモンスターとの戦い方

2倍速で移動し、2回攻撃をしかけてくる。攻撃力、防御力ともに高く、HPもあるので手こずらされることになる。真っ直ぐにシレンに向かってくるのではなく、まずフロアに落ちているアイテムを拾いにいき、それを投げつけてから襲いかかってくるのだ。封印の杖で特殊能力を封印されると、2倍速ではなくなるが、水上は移動できる。

のりうつった場合

水中のアイテムを拾えるようになるのが最大の利点だ。アイテムは1つしか持てないが、拾って地上に落ちるように投げれば、あとでシレンに戻った時に回収できる。攻撃力もそこそこあるし、2倍速移動、2回攻撃が可能なので、強さも申し分ないだろう。

LV アメンジャ

HP	58
EXP	100
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	中 上 鬼

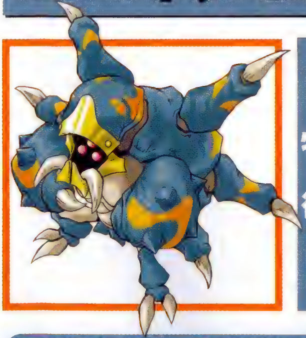
特徴

2倍速で移動し、水上も歩ける。2回攻撃してくる。水の中のアイテムを投げてくる

じつはよろいの収集家？

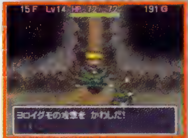
ヨロイグモ

ノーマルモンスター



特徴

シュテン山道上級の、最後のフロアで出現する女王グモの子供達。特殊能力は持たないが、高い攻撃力と防御力をほこり、なによりその数を生かしてシレンに襲いかかってくる。ヨロイを集めているらしい。



➡初めて出会った時以外は、女王グモを倒してもいなくなることはない。とにかく数が多いので、できれば通路に逃げ込んで戦おう。無視して進むのもあり。

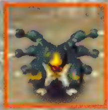
このモンスターとの戦い方

特殊能力こそないものの、とにかく数が多い上に基本的な強さもかなりのものなので、周りを取り囲まれるとあっという間に倒されてしまうだろう。できれば通路まで逃げ込んで1匹ずつ相手にするか、一度に大量のモンスターを攻撃できる巻物などで対応するしかない。初めて出会った時なら、女王グモさえ倒してしまえば大丈夫だ。

のりうつった場合

のりうつって使える能力は、もともと特殊能力を持たないのでない。攻撃力はそこそこ高いので、それだけが唯一の利点だ。なお、女王グモを倒した後のシュテン山道上級では、出現するヨロイグモ全部を倒さなくても道は開いているので無視して先に進もう。

LV ヨロイグモ



HP	55
EXP	100
攻撃力	★★☆☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	上 鬼

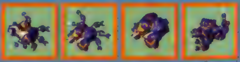
特徴

通常攻撃のみ

次から次へとモンスターを生み出す

ノーマルモンスター

女王グモ



特徴

シュテン山道上級のラスボスともいえる巨大な女王グモ。卵を飛ばしては次々にヨロイグモを産みだしてくる。動くことはできないがボスなだけはあり、攻撃力、防御力ともにかなりの高さを持つ。心して戦え。

➡放っておくとどんどんヨロイグモを生み出すので、とっとと倒してしまおう。もちろんヨロイグモやアメンジャ同様に、女王グモもレベルアップはしない。

LV 女王グモ

HP	170
EXP	200
攻撃力	★★★☆☆
防御力	★★★☆☆
出現場所	上
特徴	1ターンに3匹ヨロイグモを産む。動けない

このモンスターとの戦い方

強さはなかなかのものだが、その場から動けないので遠距離から攻撃してダメージを与えておこう。そのまま倒しても構わないが、次々と生みだされるヨロイグモが邪魔でそうそう上手くはいかない。封印の杖があるなら封印しておくこと。ないならヨロイグモは鈍足の杖などで足止めしておき、女王グモだけを狙って倒すようにしよう。

のりうつった場合

特殊能力はヨロイグモを産み出すタマゴ飛ばしのみ。わざわざのりうつってモンスターを増やすのはどうだろう。経験値を稼ぎたいのならいいかもしれないが、きちんと倒す算段をしてからにしないと、後で苦しい思いをすることになるのは間違いないだろう。

登場モンスターはまだまだいっぱい!!

シレン城も完成して鬼ヶ島までたどり着いたとしても、まだまだその先にはさらなる不思議のダンジョンが待ち構えている。もちろんその奥には、ここでは紹介しなかったモンスター達がどんどん登場してくるのだ。もちろん彼らの特殊能力に対抗するための、新しいアイテムも登場してくる。ここではその一部を、ちょっとだけ紹介しよう。

⬆新しく登場するアイテムの中には、今回紹介したモンスターに対して有効なものもある。これは怪しい、と思ったら試してみるべし。

水龍

⬆ドラゴン系モンスターのようだけど、水の中にいるぞ。

ものまね仮面

⬆名前からして、何かのものまねをしているようだけど。

アイテムガイド

アイテム

ITEM

冒険で最も重要なものがアイテムだ。落ちているアイテムを拾いながら奥へ奥へと進んでいこう

アイテムを装備

アイテムには、装備しないと効果を発揮しないものがある

武器、盾、そして腕輪は、装備していないとその能力を発揮しないアイテムだ。強力なアイテムを手に入れたら忘れずに装備しておこう。また、遠距離用の武器である矢、石、大砲の弾は、あらかじめ装備しておくとLボタンで発射することができる。いちいちコマンドメニューを開いて「投げる」を選ぶ必要がないので非常に便利だ。

武器 装備すると攻撃力が上がる。武器を装備していないと、シレンは素手で戦うことになる。

盾 装備すると防御力が上がる。装備してないと、モンスターから受けるダメージが大きくなる。

腕輪 装備すると特殊な能力が備わる。シレンに不利になってしまう腕輪もあるので要注意。

矢 装備していると、Lボタンを押すだけで発射することができる。

大砲の弾 直線に転がる。モンスターが集まっている方向に発射しよう。

石 デブータの石なら投げる方向はあまり関係ない。近くにモンスターが来たら発射しよう。

アイテムを鑑定

識別せずに装備すると大変なことになる!!

アイテムのほとんどは識別されていない状態で落ちている。そのため、壺や杖、巻物は使ってみるまで効果が分からない。装備品なら装備すれば識別できるが、呪われているものも存在するので、できるだけ識別してから使うようにしよう。

⬅識別せずに装備した武器は呪われていた！　これから先、この武器で戦うのは厳しい。

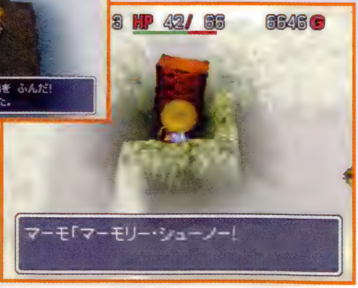
➡そんなことにならないように、ちゃんと識別してから使うようにしよう。

アイテムを収納

すぐに使わないアイテムはほぞんの壺に入れておこう

ほぞんの壺は、複数のアイテムを収納できる便利なアイテム。シレンは20個しかアイテムを持つことができないため、壺をうまく使って多くのアイテムを入手することがゲームの鍵になってくる。使いそうもないアイテムは入れてしまおう。

⬅ほぞんの壺に入れているおにぎりは、デロデロの湯のワナに引っかかってもくさることはない。



➡歩くタンスのマーモにもアイテムを収納できる。マーモは倒されない限りアイテムがなくなることはない。

武器

不思議のダンジョンには様々な種類の武器が落ちている。なかには、特殊な方法でないと作り出せない武器もある

武器の正しい使い方

武器にはそれぞれ得意な相手がいる。状況によって使い分けることが重要だ

冒険を進めていると、様々な武器が手に入る。しかし、すべての武器をきたえるのは不可能に近い。主力武器を1つに決め、その武器だけを集中的にきたえていこう。武器をきたえるには、シュテン山の中腹にいるかじ屋に頼めばいい。また、ゲーム中盤で入手できる合成の壺を使えば一気に強くすることも可能だ。使わない武器は倉庫に預けておこう。

特殊効果印一覧

印	効果
堀	壁が掘れる
三	前方3方向を一度に攻撃できる
目	1つ目タイプの敵にきく
仏	ゴーストタイプの敵にきく
ド	ドレインタイプの敵にきく
食	食べられる
か	かじられる
水	水中の敵に攻撃できる
ケ	敵の武器をはじきとばすことがある
捨	攻撃するたびに攻撃力が減る
木	ワナや土偶をこわせる
ス	からぶりがたまると必中会心
回	あたえたダメージ分HPが回復
サ	壊れることなく壁が掘れる

攻撃範囲

武器の中には攻撃力だけでなく、特殊な攻撃範囲を持つものもある

特殊な攻撃範囲を持つものは、前と斜め前を攻撃できる妖刀かまいたち、前方2マスを貫通するヤリ、前方3マスまで攻撃が届くアイアンヘッドの頭など。一度に多くのモンスターを攻撃できるこれらの武器は、単純な攻撃力以上の強さを発揮する。また、周囲にいるすべてのモンスターを一度に攻撃できる武器もどこかにあるらしい。

攻撃以外に使える武器

攻撃するだけが武器じゃない。穴を掘ったり食べたりすることもできる

冒険中に見つかる武器には、本来は武器でないものもいくつか存在する。かつおぶし、ごんぼう、つるはしの3種類がこれに当たる。ごんぼうとかつおぶしは食べることで満腹度が30%近く回復。また、つるはしは壁を掘ることができ、運が良ければ埋蔵金を発見することができる。

⬅かつおぶしの本来の役割は食べられること。かじると満腹度が回復し、くさる心配もまったくない。保存食にぴったり!!

➡つるはしで壁を掘っていたら、隠された部屋を発見！ やはり武器として使うのはもったいないかも。

こんぼう

攻撃力	攻撃範囲	印数
3	1	3

特殊能力　なし

木を削って作った簡素な武器

冒険序盤に見つかることの多い基本的な武器。攻撃力、印数ともに少なく特殊能力もないので、他に武器を持っていない時以外に使うことはないだろう。すでにカタナや長巻を装備している場合は捨ててしまっても問題ない。ただし、捨てるぐらいならモンスターに投げつけて使い、少しでもダメージを与えよう。

入手DATA	
買い値	400G
売り値	200G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

長巻

攻撃力	攻撃範囲	印数
6	1	4

特殊能力　なし

カタナが見つかるまでのつなぎ武器

柄の長い長刀といった感じの武器。こんぼうと同じく、序盤に見つかることが多い。こんぼうの倍の攻撃力を持っているがカタナには劣るため、やはりカタナが見つかるまでのつなぎの武器としての意味合いが強い。プラスがついたものが見つかった場合は、合成用にするため倉庫に入れておくといいだろう。

入手DATA	
買い値	700G
売り値	300G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

カタナ

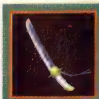
攻撃力	攻撃範囲	印数
10	1	5

特殊能力　なし

昔から多くの風来人に愛用される

風来人が使う武器の中で最も一般的に愛用されているもの。序盤に発見できる武器の中では最も高い攻撃力を持つ。シュテン山中腹にあるかじ屋で鍛えてもらうと、ゲーム中盤まで主力武器として使える。また、印数も高めなので特殊能力を持つ武器を見つけたら、どんどん合成して強化しよう。

入手DATA	
買い値	900G
売り値	400G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

 どうたぬき

攻撃力	12	攻撃範囲	1	印数	6

特殊能力 なし

名刀工師ゲンマが鍛えた直刀

またの名を「正国」。カタナよりも刀身が厚めで反りが少なく、がっしりした造りになっている。本来は突くための武器として作られたカタナだが、シレンは普通のカタナと同じように振って使う。基本の攻撃力もカタナより高いので、しっかりきたえて強化すれば、鬼ケ島でも十分通用する。

入手DATA	
買い値	3600G
売り値	1200G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

つるはし

攻撃力	2	攻撃範囲	1	印数	5	掘

特殊能力 壁が掘れる

壁を掘ると新しい世界が見えてくる

壁を掘ることができる土木作業用の道具。ダンジョンに隠されている埋蔵金などを発見できるが、それほど頑丈ではないので何度か使っているうちに壊れてしまう。もちろん、武器としても使うことができるが、攻撃力はこんぼうより低い最低ランクの数字。これでモンスターと戦うことはやめた方がいい。

入手DATA	
買い値	—
売り値	1600G
ショップ	×
特定モンスター	×
ダンジョン	○

妖刀かまいたち

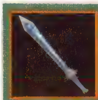
攻撃力	4	攻撃範囲	3	印数	4	三

特殊能力 前方3方向を1度に攻撃できる

前方3方向を攻撃できる名剣

一度の攻撃で前方3方向のモンスターにダメージを与えるという特殊能力を持つ。横に回り込まれないように、部屋の入り口で使うのが最も効果的といえるだろう。攻撃力もそこそこあるので、序盤で手に入れることができれば十分役に立つ。また、使いやすい追加能力を持っているので、合成用としても必ず欲しい一振りだ。

入手DATA	
買い値	5000G
売り値	2500G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○



一ツ目殺し

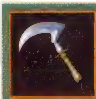
攻撃力	9	攻撃範囲	1	印数	4	目

特殊能力 1つ目タイプのモンスターに効果大

アイアンヘッドも一刀両断

刀身と柄の部分に巨大な目の模様が描かれている武器。カタナに次ぐ攻撃力を持ち、ゲイズ系やアイアンヘッド系などの1つ目モンスターに対して、通常より多くのダメージを与えることができる。「あやつる」攻撃が厄介なゲイズ系と戦う時は、ぜひともこの武器を使って早めに倒しておきたい。

入手DATA	
買い値	4500G
売り値	2000G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○



成仏のカマ

攻撃力	5	攻撃範囲	1	印数	5	仏

特殊能力 ゴーストタイプのモンスターに効果大

ゴーストタイプに強い大鎌

長い柄の先に巨大な三日月状の刃を持つ武器。見た目よりもだいぶ軽いため、片手で持つことができる。パコレプキン系など、ゴーストタイプのモンスターに対してのダメージは強大。攻撃力は低いものの特殊能力はかなり役に立つので、メインに使っている武器に合成してしまうのがいいだろう。

入手DATA	
買い値	5000G
売り値	2000G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

ドレインバスター

攻撃力	6	攻撃範囲	1	印数	5	ド

特殊能力 ドレインタイプのモンスターに効果大

吸い取られる前に斬りつけろ!!

しおいやんやくねくねハニーなどの、シレンのちからやレベルを吸い取るモンスターに多大なダメージを与える特殊な武器。ちからを吸い取られると与えるダメージが少なくなり、冒険が一気に苦しくなるので、この武器を使って早めに倒してしまおう。ただし、攻撃力は高くないので、合成してしまうのがベスト。

入手DATA	
買い値	5000G
売り値	2500G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

ごんぼう

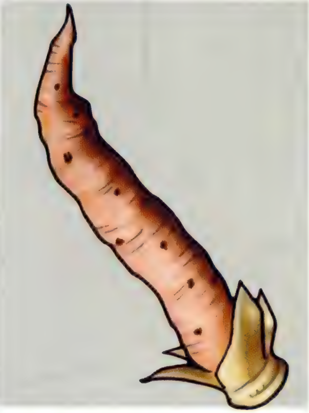
攻撃力	3	攻撃範囲	1	印数	2	食

特殊能力 食べると少しだけおなかがふくれる

食べられる武器。こんぼうじゃないぞ

本来は食べ物なのだが武器としても使用可能という一風変わったアイテム。残念ながら攻撃力は最低ランクだが、他の武器に合成すると食べられる性質がプラスされる。食べると満腹度が20%回復するが、アイテム自体がなくなってしまうことになる。究極の非常食として武器に合成してみるのもいいかもね。

入手DATA	
買い値	—
売り値	250G
ショップ	×
特定モンスター	○
ダンジョン	○



かつおぶし

攻撃力	4	攻撃範囲	1	印数	2	か

特殊能力 かじると少しだけおなかがふくれる

さばいた鰹を天日で干した物

これもまた、本来は食べ物だが、武器として使用することもできるアイテム。ごんぼうとの違いは、食べるのではなくかじることで満腹度を30%回復できること。なくなることはないが、かじる度に攻撃力が減ってしまい、-4まで減るとそれ以上かじれなくなる。おにぎりの代わりに何本か持っておくのもいい。

入手DATA	
買い値	2000G
売り値	1000G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

風来人攻略指南書 武器をきたえる最良の策とは？

武器をきたえるにはかじ屋に頼めばいいのだが、かじ屋は1回の冒険で一度しか仕事をしてくれない。武器を強くするには、何度もシュテン山に登るしかない。手っ取り早く武器を強くしたいのであれば、城造りとアイテム集めはとりあえず忘れて、倒される危険が少ない初級だけを攻略し続けるのが上策。これで無駄な時間も省ける。

⬅かじ屋の仕事は一日一度。強い武器を作るには、足繁く通わざるを得ない。

➡シュテン山道初級は、フロア数が少なく短時間での攻略が可能。アイテムは無視してもOK。

きたえた木刀

攻撃力	2	攻撃範囲	1	印数	1

特殊能力 なし

風来人の血と汗がしみこんだ刀

風来人の手を渡り歩くうちに、自然ときたえ上げられた木刀。木刀なだけに基本能力は低いが、プラスが大きい状態で見つかることが多く、合成するにはうってつけの武器だといえるだろう。

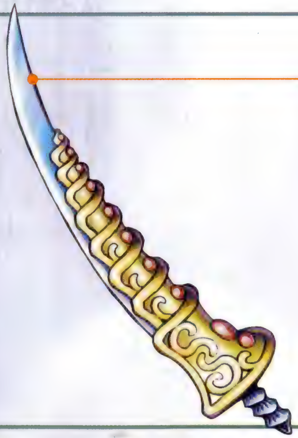
如意棒

攻撃力	5	攻撃範囲	1	印数	4

特殊能力 当たると勝手伸びて一歩後退する

孫悟空も使っていたという不思議な棒

両手持ちの武器。モンスターに当たると棒が伸びてシレンが一歩後退するため、直接攻撃による反撃を受けることはない。ただし、他の武器を元にこれを合成することは不可能である。



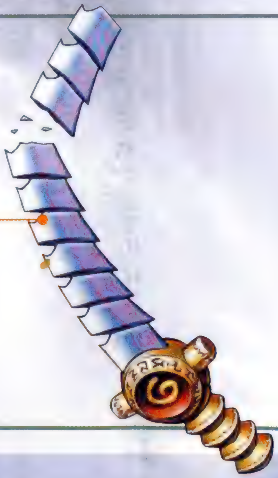
ケンゴウの刀

攻撃力	7	攻撃範囲	1	印数	4	ケ

特殊能力 敵の武器を弾き飛ばすことがある

ケンゴウの魂が宿る武器

相手の武器をはじくモンスターであるケンゴウの執念がこもった武器。攻撃が命中した時に、相手の持っている武器をはじく効果を持つ。武器を持っていないマムルなどが相手でも武器をはじくことができる！



使い捨ての剣

攻撃力	35	攻撃範囲	1	印数	3	捨

特殊能力 攻撃するたびに攻撃力が減る

使うたびに刃が欠ける禁断の武器

基本攻撃力はずば抜けて高いが、モンスターに攻撃が当たる度に攻撃力が減っていくという特殊な武器。最終的に使い切ってしまうと何の役にも立たなくなってしまう。主にボス戦で使用するといいだろう。

木づち

攻撃力	3	攻撃範囲	1	印数	5	木

特殊能力　ワナが壊せる

いやなワナもこれで安心

木製の巨大な両手持ちハンマー。ワナを壊すことができる唯一の武器である。ワナが多いフロアではかなり役に立つアイテムと言えるだろう。使っているうちに壊れる上、攻撃力も高くないので武器として使うには厳しい。

スパークソード

攻撃力	7	攻撃範囲	1	印数	6	ス

特殊能力　からぶりがたまると必中会心

咆吼と共に放たれる一撃

プライドが高く、攻撃をかわされることが許せない武器。一定の回数攻撃をかわされ続けると、次の攻撃は必ず命中し、会心の一撃を出すことができる。攻撃力は低く印数も少ないので、攻撃力の高い武器に合成してしまおう。

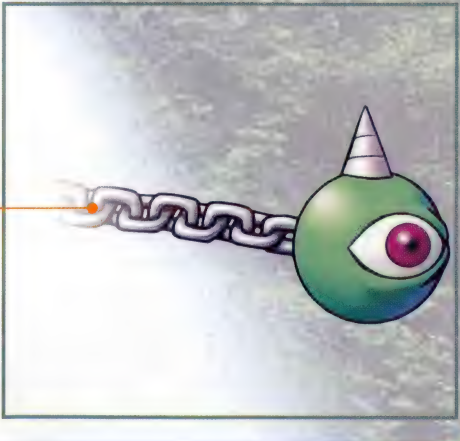
ヤリ

攻撃力	6	攻撃範囲	前2	印数	7

特殊能力　2マス分攻撃がつきぬける

2マス先にいる敵にダメージを与えられる

長い棒の先に刃が付いている武器。攻撃が2マス貫通するのが特徴だ。直線上に2体のモンスターが隣接している場合、両方にダメージを与えることができる。両手持ちのため盾は持てず、他の武器に合成することも不可能。



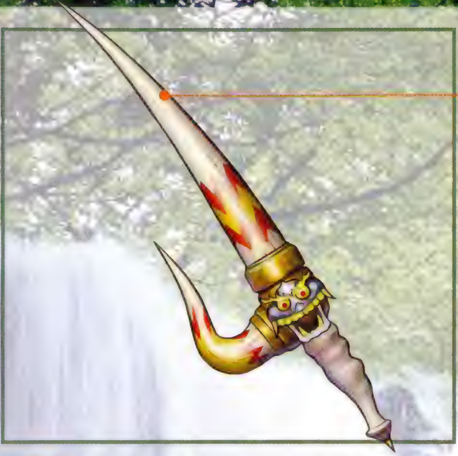
アイアンヘッドの頭

攻撃力	9	攻撃範囲	前3	印数	7

特殊能力　3マス分攻撃がつきぬける

アイアンヘッドにより遠くの敵にヒット

チェーンの先に付いたアイアンヘッドの頭を打ち出すことによって、3マス離れたモンスターを攻撃することが可能。その長射程と攻撃力は魅力的。両手持ちのため、盾を持つことも他の武器に合成することも不可能だ。



象牙の剣

攻撃力	13	攻撃範囲	1	印数	4

特殊能力 さびない

レアな素材で作られた高価な剣

象の牙で作られたゴージャスな武器。さびないという特性を持っており、攻撃力も最高ランク。印数は少ないので合成素材としてはイマイチなのが残念。このアイテムを元に謎の武器を……!?

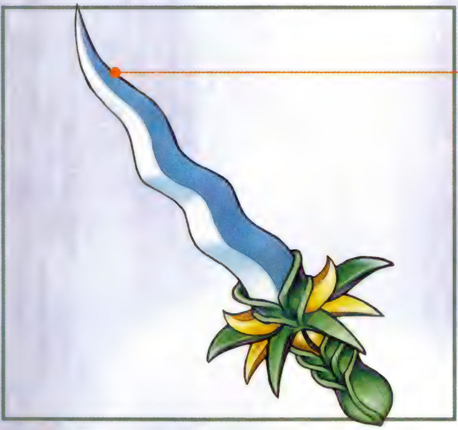
オトトスピア

攻撃力	4	攻撃範囲	1	印数	5

特殊能力 水中のモンスターを攻撃できる

水中の敵に対して攻撃が可能

トライデントと呼ばれる三叉矛の一種。オトト軍曹を倒すとたまに落とすことがある。水の中にいるモンスターに対して攻撃することができる唯一の武器で、テッポーウオー系と戦う時はこれを装備しておきたい。



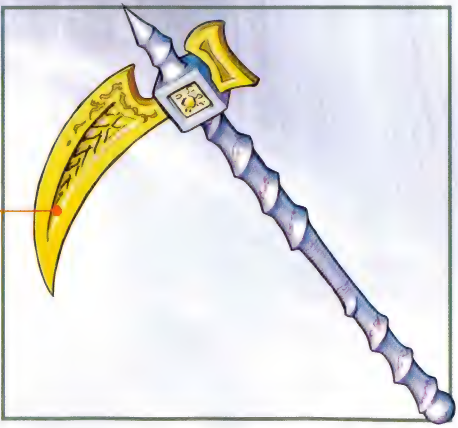
回復の剣

攻撃力	6	攻撃範囲	1	印数	3	回

特殊能力 敵にダメージを与えるとHPが回復

敵のHPを奪ってシレンのHPを回復できる

その曲がった刀身を見る限りでは何の役にも立たない印象を受けるが、与えたダメージと同じ量のHPを回復する素晴らしい武器。攻撃力は高くないので、このまま使うよりは他の武器に合成した方がいいだろう。



サトリのつるはし

攻撃力	13	攻撃範囲	1	印数	4	サ

特殊能力 こわれることなく壁が掘れる

光り輝く黄金のつるはし

つるはしを6本合成することによって完成する強力なつるはし。つるはしと違い、いくら掘っても壊れないので「黄金の間」を探す時などに重宝する。攻撃力も高いのでメインの武器として十分使える性能を持つ。

盾

武器と同じく装備の中核を成すのが盾である。その特殊能力をよく理解して、活かすことこそが勝利への近道

盾の役割

盾は、シレンをモンスターの攻撃から守ってくれる重要なアイテムだ

装備している盾の防御力が高いほど、シレンの受けるダメージは小さい。また武器と同じく、防御力は低くても特殊能力を備えているものが多く存在し、その能力を使いこなせるかどうかが冒険の成否を左右するといっても過言ではない。特に皮の盾やバトルカウンターなどは、アイテムの少ない序盤にはありがたい存在といえるだろう。

特殊効果印一覧

印	効果
山	敵の魔法をはねかえす
見	敵の攻撃をかわしやすい
皮	おなかが減りにくくなる
バ	ダメージの一部をはねかえす
捨	ダメージをうけるたびに守備力が減る
爆	爆発によるダメージが半分になる
重	おなかのへるスピードが速くなる
ト	盗まれなくなる
金	サビない
幸	ダメージを受けると経験値がもらえる
う	毒をうけない
祓	呪いをうけない

持ち替えも重要

強い盾にはそれなりの理由がある。ずっと装備しているとピンチになることも

盾の特殊能力には、シレンにデメリットになるものもある。例えば、重装の盾は高い防御力は持っているが、いつもの倍のスピードでおなかが減ってしまう。そのため、通常時には皮の盾、強いモンスターと戦う時は重装の盾、といった使い分けが大事になってくる。

➡皮の盾を装備していればハラヘリ速度は通常の半分。食料の心配は少ない。強敵か現れた時だけ重装の盾に持ち替えればいい。

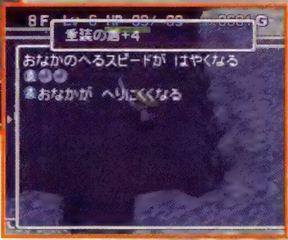
⬅使い捨ての盾を雑魚モンスター相手に使うのはもったいない。ボス戦こそがこの盾の活躍の場だ。

盾のきたえ方

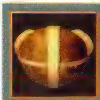
盾はかじ屋できたえられない。巻物や合成できたえることになる

シュテン山中腹のかじ屋は、盾をきたえることはできない。つまり盾は、地の恵みの巻物を読むか、合成の壺を使ってプラス数値を増やすことになる。ただし、合成の壺はシュテン山道上級以降でしか落ちていないので、序盤では巻物に頼ることが多くなるだろう。

⬅地の恵みの巻物を読めば、装備している盾の防御力が1上がる。見つけたらすぐに読むべし!



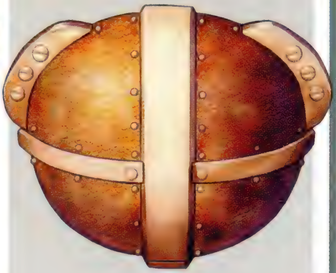
➡合成の壺に盾を2つ以上入れれば、プラス数値と特殊能力が合成される。合成の際には能力に注意しよう。



皮の盾

防御力	4	印数	5	皮

特殊能力 おなかが減りにくくなる。さびない



お腹が減らないお得な盾

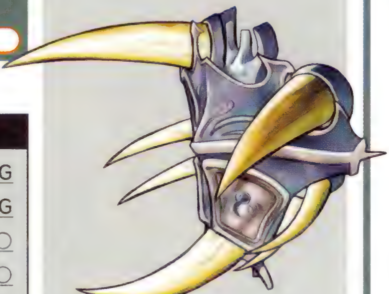
皮でできているため、ワナなどで錆びることがない。そのため安心した能力を持っている盾。また、軽くて扱いやすく、装備しているとお腹が減りにくくなるという特性を持っている。他の盾にこれを合成するとお腹が減りにくい特性がプラスされるが、残念ながら錆びない特性はプラスされない。

入手DATA	
買い値	2000G
売り値	1000G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

バトルカウンター

防御力	7	印数	5	バ

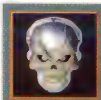
特殊能力 ダメージの一部を相手にはね返す



敵のダメージをはね返す

前面に何本もの鋭利な突起物が配置されている攻防一体となった盾。装備したキャラクターが受けたダメージの一部を相手にはね返すという特殊効果を持っている。そのため、移動時には皮の盾を装備しておき、戦闘の時にだけこの盾に持ち替えるといった方法が、序盤ではかなり役に立つだろう。

入手DATA	
買い値	4000G
売り値	1000G
ショップ	○
特定モンスター	○
ダンジョン	○



地雷ナバリの盾

防御力	8	印数	5	爆

特殊能力 地雷や爆発によるダメージが減る

地雷も爆弾も怖くなくなる

ドクロをかたどった不気味な盾。爆弾、地雷などのダメージを半減する能力を持っている。これを装備しておけばオヤジ戦車の攻撃も恐るるに足りない。オヤジ戦車の出現フロアに入ったら、忘れずに装備しておこう。また、この盾を装備していれば、地雷のワナや大型地雷のワナを利用して戦うことも可能だ。

入手DATA	
買い値	5000G
売り値	2000G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

重装の盾

防御力	15	印数	3	重

特殊能力 おなかの減るスピードが速くなる

お腹が減らないような合成をしよう

強大な防御力を持っているが、かなり重いため装備するとお腹が減りやすくなってしまう。そのため、ずっと装備しているとすぐ空腹になってしまうので、普段は他の盾を装備しておき、強敵に出会った時に装備を変更して使うのが理想的。また、皮の盾を合成すればお腹が減るのを抑えることもできる。

入手DATA	
買い値	3000G
売り値	1200G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

ばん族の盾

防御力	6	印数	5

特殊能力 なし

皮の盾より多少強い盾

未開の地に住むばん族が使用している盾。なぜかシュテン山で多く見つかるらしい。防御力は皮の盾より少し高い程度で、特殊能力は一切持っていない。当然、売っても大した値段にならないので、アイテム数にゆとりがない場合は捨ててしまってかまわない。皮の盾が見つかるまでのつなぎぐらいに考えておくのがいいだろう。

入手DATA	
買い値	1500G
売り値	700G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

風来人攻略指南書 呪いの解き方アラカルト

呪われた武器や盾を外す方法は、装備はずしのワナとおはらいの巻物、ケンゴウのアイテム弾きの合計3種類。おはらいの巻物を持っているならこれを使うのが一番だが、それ以外の方法もかなり有効な手段といえる。装備はずしのワナは比較的数が多く、ケンゴウのアイテム弾きもHPに余裕があるなら、特殊攻撃をくらうまでねばればいい。

➡モンスターが仕掛けてくる呪いは防げないので、おはらいの巻物は常に用意しておこう。

⬅しかし、呪われた時に都合良く装備外しのワナがあったり、ケンゴウがいたりすることはまれかも。

うろこの盾

防御力	6	印数	5	う

特殊能力 毒を受けなくなる

毒の効果をはね返す能力がウリ

毒をはね返す特殊な魚のうろこを重ね合わせて作っているため、毒による攻撃をまったく受けつけない特殊効果を持っている。この盾を装備していれば、毒矢や毒草でちからが低下することはない。ただし、毒を受けた状態でこの盾を装備しても、装備する前に受けた毒の効果は消えないので注意しよう。

入手DATA	
買い値	6000G
売り値	3000G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

オオカブトの盾

防御力	10	印数	5

特殊能力 なし

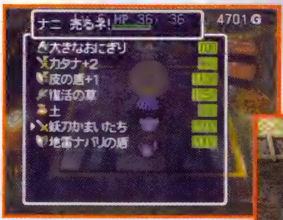
序盤で最も強力な盾

オオカブトのカラで作られた頑丈な盾。特殊能力はないが、防御力は最高ランク。シュテン山中腹の店で売っているので、お金があればぜひとも買っておきたい。値段は少々高いが、それに見合うだけの能力を持っている。この盾にいくつかの能力をプラスしておけば、鬼ヶ島まで十分に通用するだろう。

入手DATA	
買い値	7000G
売り値	3000G
ショップ	○
特定モンスター	×
ダンジョン	○

風来人攻略指南書 オオカブトの盾最速入手法

シュテン山中腹で売っているオオカブトの盾は、7000ギタン。この値段は高く感じるが、実はシュテン山道初級を1回冒険するだけで手に入る金額だ。やり方は冒険ではアイテムは一切使わず、持てなくなったら安い順に捨てる。中腹では装備している武器以外は全部売ってしまおう。きっと7000ギタンが稼げるはずだ。



⬅もっとも高く売れるのは妖刀かまいたち。価格はなんと2500ギタン。

➡モンスターとの戦闘は可能な限り回避し、回復アイテムも温存しておきたい。

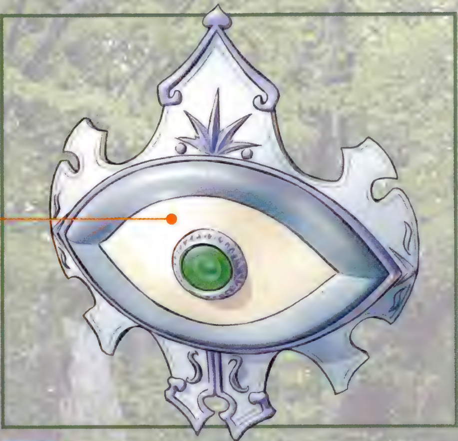
やまびこの盾

防御力 3　印数 5　山

特殊能力　モンスターの魔法をはね返す

杖の効果をすべてはね返す

シレンに向けて振られた杖の効果をモンスターにはね返す。バッドカンガルーやヒツジ神官などが使う危険な魔法攻撃も、この盾を装備していれば怖くない。それどころか、逆に有利に戦うことが可能だ。



見切りの盾

防御力 2　印数 5　見

特殊能力　モンスターの攻撃をかわしやすくなる

すべてを見通す謎の目を持つ

中央に巨大な目が描かれた盾。この盾を装備していると、モンスターの攻撃を見切ることができるため、かわす確率が高くなる。シャーガ系などの攻撃回数の多いモンスターと戦う時に役に立つ。

使い捨ての盾

防御力 40　印数 3　捨

特殊能力　攻撃を受けるたびに守備力が減少

使うたびに削れてしまうヤワな盾

最初の防御力はとても高いが、ダメージを受ける度に少しずつ壊れてしまい、最終的に全く役に立たなくなってしまう。使い捨ての剣と同じく、ここ一番といったところで使う分には非常に心強い。

トドの盾

防御力 6　印数 6　ト

特殊能力　敵から盗まれなくなる

盾に描かれたトドに敵も困惑!?

ぬすっトドの顔をあしらった盾。装備していると、ガマラ系やぬすっトド系などからギタンやアイテムを盗まれなくなる効果を持つ。防御力は低いので、盗むモンスターが近づいてきた時だけ装備するといいだろう。

金の盾

防御力	4	印数	4	金

特殊能力 さびない

錆びないけれど防御力はイマイチ

金でできているので、決して腐食することがない盾。ケロケロの雨のワナにかかっても、錆びて弱くなることはない。また、皮の盾や象牙の盾と違って他の盾に合成すれば、錆びない特性をプラスすることができる。ただし防御力はかなり低いので、このまま使うよりは他の盾に合成して使いたい。

きたえた木の盾

防御力	2	印数	1

特殊能力 なし

きたえたとはいえ、やはり木の盾

きたえた木刀と同じように、風来人の手を渡り歩くうちにきたえ上げられた木の盾。肝心の防御力の方はというと、きたえた木刀と同じく最低ランク。この盾を使っていた風来人達はさぞかし苦労したことだろう。ただし、プラスが高い状態で落ちていることも多く、意外とお世話になることも……。

象牙の盾

防御力	12	印数	5

特殊能力 さびない

象の顔が描かれた大型の盾

象の顔の形をした盾。牙がついているが、バトルカウンターのようにダメージをはね返すような特殊能力は持っていない。防御力は結構高いので、合成する特殊能力によってはかなり強力な盾にすることも可能だ。ただし、印数はあまり多くないので、よく考えて計画的な合成を行った方がいいだろう。

しあわせの盾

防御力 6 印数 5 幸

特殊能力 ダメージを受けると経験値がもらえる

ダメージが経験値になる夢のような盾

この盾を装備していると、モンスターの攻撃を受けた際に、ダメージ数値以上の経験値が手に入る。たとえモンスターを倒すことができなくても、戦闘そのものがレベルアップにつながるというわけだ。

ただし、ワナによって受けたダメージは経験値に還元されないので注意しておきたい。

呪いよけの盾

防御力 5 印数 5 祓

特殊能力 呪いを受けなくなる

呪いの効果は一切受けない

この盾を装備していれば、ワラドールなどが仕掛けてくるという呪い攻撃を無効化することができる。一度、呪いを受けてしまうと、装備した武器を外すことができなくなる。そうなると、おはらいの巻物を使う以外に外す方法がないため、その後の冒険が非常に厳しくなってしまう。

矛の盾

防御力 7 印数 5

特殊能力 防御力だけでなく攻撃力もふえる

武器と盾を兼ねる攻防一体の盾

盾自体が攻撃力を持つ珍しい盾。両手持ちであるため、武器を装備することはできない上、他のアイテムに対しては合成できない。敵の攻撃が厳しく、アッという間にHPがなくなってしまう場合は、この盾を装備して守備をメインに戦っていこう!!

杖

振った相手に色々な効果を与える不思議な杖。何度も使っているうちに新しい使い方が見つかるかもしれない

杖の使い方

杖は振って使うもよし、投げて使うもまたよし

杖は装備品ではないので、対応したボタンはなく、アイテム画面からコマンドメニューを開いて「ふる」コマンドを選択して使用する。基本的には相手に向けて振って使い、使うたびに回数が減っていく。回数が0になるとそれ以上振れなくなるが、最後に投げることで効果を発揮。

直線上に効果

杖を振るとシレンが向いている方向に光弾が飛んでいく。目標物に当たるとその効果が発現する。射程距離は画面中央から画面の端までだ。基本的に外れることはない。

壁に反射

シレンがナナメ前の壁に向かって杖を振ると、発射された光弾は落ちることなく壁に反射する。反射する角度は壁に当たった時の角度により変化する。

使用回数

杖には使用回数が設定されている。回数が0になった杖は…

杖の名前の右側に表示されているカッコ内の数字が、使用できる回数を表している。振るたびにカッコ内の数字が減っていき、0になると振っても何の効果も発現しない。その場合は対象とするキャラクターに対して投げつけることによって、振った時と同じ効果を発現させることが可能である。ただし、杖自体をかわされてしまうと効果は発揮されない。

ワンポイントアドバイス

魔法をはね返すモンスターには杖を投げつけてしまえ

杖の効果をはね返すモンスターは非常にやっかいだが、そんなモンスターにも弱点はある。これらのモンスターも杖から出る光弾ははね返せるが、杖そのものをはね返すことはできない。そこで杖自体を投げて当てることができれば、杖の効果をモンスターに与えることができる。必中の腕輪と組み合わせよう。

↑ダンジョンの中を冒険していると、杖の効果をはね返すモンスターが現れた。どうすればはね返されずにすむのだろうか?

↓そんな時は杖を投げよう。振った杖の効果ははね返せても、杖そのものははね返せないのだ。

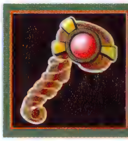
しあわせの杖

入手DATA	■買い値:3000G	■売り値:1000G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ×

自分の経験値も上がる

相手のレベルをアップさせる杖。この杖を使えばレベルの低い仲間をきたえることが可能だ。シレンに当たった場合は500の経験値が手に入る。また、マムルに2回振って、どうくつマムルにしてから倒せば一気にレベルアップすることができる。

⬆自分のレベルを上げたい時は、杖の効果をはね返す相手に向かって振るといい。



不幸の杖

入手DATA	■買い値:2500G	■売り値:1000G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ×

モンスターの不幸は自分のしあわせ

相手のレベルを1下げる効果を持つ。レベルの高いモンスターでも、これを使ってレベルを下げてしまえば簡単に敵を倒すことができるだろう。仲間に振ってしまうと仲間のレベルが下がるので、くれぐれも仲間に当たらないように気をつけよう。

⬆ほとんどのモンスターは、レベルが1つ下がるだけでかなり倒しやすくなる。

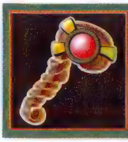
場所がえの杖

入手DATA	■買い値:800G	■売り値:400G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

モンスターと場所を入れかえ

振った相手と自分のいる場所を入れ替えることができる。仲間が倒されそうな時や、モンスターに囲まれて動けない時、強いモンスターが出口のそばにいて近づけない時などに役に立つ。ただし、女王グモに対しては使っても効果はない。

⬆シレンが行けない場所にいる相手に振ると、全然別の場所にワープすることができる。



鈍足の杖

入手DATA	■買い値:1200G	■売り値:400G
ショップ ○	特定モンスター ○	ダンジョン ○

相手の移動スピードを半減させる

振った相手のスピードを半分にしてしまう杖。もう一度振ればマヒ状態になる。モンスターに対して振った場合、鈍足効果はずっと続くが、マヒは3ターンで治ってしまうので3ターンで倒せない限り、2回振るのは避けた方がいいだろう。

⬆どんなに素早いモンスターでも、3回振れば鈍足状態になるはずだ。

引きよせの杖

入手DATA ■買い値:800G ■売り値:400G
ショップ ☒ 特定モンスター ☒ ダンジョン ◙

何でも引きよせることができる

モンスター、仲間、アイテム、階段をシレンの隣まで引きよせることができる杖。レベルの低い仲間が強いモンスターに向かって行った時に仲間を呼び戻す、階段の近くに強いモンスターがいて近づけない時に階段を引きよせるといった使い方が有効だ。

⬆アイテムを行商人に拾われそうになった時などは、この杖で自分のそばに引きよせよう。

火ばしらの杖

入手DATA ■買い値:2500G ■売り値:1200G
ショップ ◙ 特定モンスター ☒ ダンジョン ◙

アイテムを燃やさないよう気をつけろ

シレンの前方の5マス先まで直線上に火ばしらが上がり、炎の中に入ったモンスターに20ポイントのダメージを与える。また、効果範囲内にあるアイテムはすべて燃えてなくなってしまう。通路でモンスターが一直線に並んだら、これを使って一気に倒してしまおう。

⬆モンスターやアイテムが燃えてなくなると、炎の勢いが強くなり、しばらくは消えなくなる。

トンネルの杖

入手DATA ■買い値:－ ■売り値:1000G
ショップ ☒ 特定モンスター ☒ ダンジョン ◙

壁を掘ってダンジョンの奥へと進もう

壁に向かって振ることによって、つるはしと同じように壁を掘ることができる。ナナメから振っても効果がないので、必ず正面から振るようにしよう。使いどころが難しいアイテムなので、使用回数によっては捨ててしまっても構わない。

⬆つるはしとの違いは武器として装備しなくてもいいこと。攻撃力を気にする必要はない。

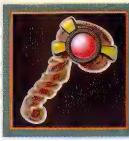
ふきとばしの杖

入手DATA ■買い値:500G ■売り値:250G
ショップ ◙ 特定モンスター ☒ ダンジョン ◙

嫌なモンスターを追い払え

相手をふき飛ばして5ポイント前後のダメージを与える。ふき飛ばされたモンスターが別のモンスターに当たると双方にダメージを与えることが可能だ。通路の真ん中で行く手を阻まれた時などに使用し、逃げ道を確保するのがいいだろう。

⬆この杖を振れば振るほどモンスターは遠ざかっていくことになる。



ころばぬ先の杖

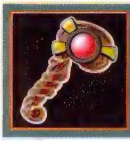
入手DATA

■買い値:1000G	■売り値:500G	
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

つまづいても転ばない安全第一の杖

この杖は、他の杖と違って振って使うのではなく、持っているだけで効果を発揮するタイプ。持っているとワナなどで決して転ばなくなるので、腕輪にヒビが入ったり、大事な壺を割ってしまうようなことがなくなる。また、振った相手を転ばすことも可能だ。

⬆マルジロウに体当たりされても、ころび石を踏んでも絶対に転ばない。



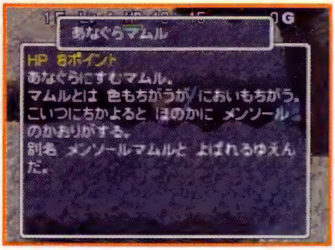
物知りの杖

入手DATA

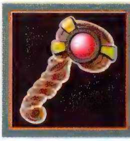
■買い値:1000G	■売り値:500G	
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

敵を知り己を知れば百戦危うからず

使った相手のさまざまな情報を知ることができる。名前や弱点はもちろん、仲のいいモンスターやテーマソングなど、ゲームには直接関係ないことまで分かってしまうユーモアたっぷりの杖だ。そのなかでも、ンドゥバの情報は一見の価値あり。



⬆モンスターの弱点や特徴は具体的に知ることはできない。なんとなく分かる程度だ。



のりうつりの杖

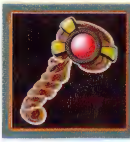
入手DATA

■買い値:500G	■売り値:250G	
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

敵に乗り移り、自由に動かしてしまおう

モンスターに乗り移り、自由に動かすことができるようになる杖。その間シレンの本体は無防備な状態になってしまうが、ワナが多数ありそうな場合などに重宝するだろう。乗り移っている間に稼いだ経験値は、シレンの身体に戻った時にまとめて得られる。

⬆ぬけがら状態のシレンはかなり間抜けなお姿。…サスミさんには見せたくないなぁ。



草受けの杖・草投げの杖

入手DATA

■買い値:3000G	■売り値:1200G	
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ✕

入れた草の効果を持つ杖に変化する

草を杖に入れることで、効果が変わる特殊な杖。草投げの杖は振った相手に、草受けの杖は振っているシレンにその効果が及ぶことになる。攻撃系の草は草投げの杖、防御・回復系の草は草受けの杖の中に入れるといいだろう。

⬆しあわせ草を草受けの杖に入れれば、振るだけで経験値が手に入る。

腕輪

装備するだけで様々な能力が身につく腕輪。とても便利なアイテムだが、ちょっと壊れやすいのが難点

腕輪の使い方

腕輪はシレンに特殊な能力を授けてくれる便利なアイテム

腕輪は装備していると効果を発揮するタイプのアイテムだ。ワナをくらったり、モンスターの攻撃を受けたりすると腕輪にヒビが入ることがあり、さらにもう一度ヒビが入ってしまうと壊れてしまう。ヒビの入った状態なら、かじ屋に持っていけば直してもらうことも可能だ。

➡腕輪は意外と壊れやすいアイテムなので装備する時は注意しよう。冒険の途中で壊れてしまうと大ピンチを招くことにもなりかねない。

⬅ヒビの入った腕輪はかじ屋だけでなく、メッキの巻物を読むことでも直すことができる。大事な腕輪は壊れてしまう前にしっかり修理しておこう。

腕輪の効果

装備できるのは2つまで。うまく組み合わせることが重要になる

武器や盾と違い、腕輪は2つまで装備することができる。お互いの効果を十分に引き出すような組み合わせを心掛けよう。例えば攻撃を重視するなら、ちからの腕輪と百発百中の腕輪がおすすめだ。効果は矢などに限られてしまうが、ちからの腕輪で攻撃力を上げ、百発百中の腕輪の能力で確実にヒットさせることができる。

⬅同じ腕輪を2つ装備しても効果は重複しないが、ちからの腕輪だけは別。2つ装備すればちからが6ポイント上昇する。

➡防御型の腕輪は出現する敵に合わせて装備していくのが望ましい。ピンポイントで使えばかなりの効果が期待できる！

▼アイテム

遠投の腕輪

入手DATA	買い値:4000G		売り値:2000G		
	ショップ	◎	特定モンスター	×	ダンジョン ◎

分厚い壁も無視して貫通

この腕輪を装備した状態で投げたアイテムは、銀の矢と同じようにすべてを貫通して飛んでいく。直線上に並んでいるモンスター全員にダメージを与えることができるので便利。うっかり壺を投げてしまうと、中のアイテムごとなくしてしまうので注意しよう。

⬆遠投の腕輪を装備して草を投げると、直線上にいるキャラクターすべてに効果を及ぼす。

とうしの腕輪

入手DATA	買い値:10000G	売り値:5000G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

フロア内の情報がほとんどわかる

この腕輪を装備しているとカンがよくなって、フロアに存在するモンスター、アイテムをすべてチェックすることができる。これさえ装備していれば、アイテムが落ちてないフロアをさんざん歩き回るようなことはなくなるだろう。

⬆とうしの腕輪を装備した状態でめぐすり草を使えば、フロア探索がかなり楽になる。

まがりの腕輪

入手DATA	買い値:5000G	売り値:2500G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

投げたアイテムが曲がって飛ぶ

この腕輪を装備した状態で投げたアイテムは、壁に当たっても落ちずに、1度だけ曲がって飛ぶことができる。矢を撃てば、通路の曲がり角の先にいるモンスターを攻撃することも可能。この腕輪を上手に使えば、モンスターに反撃されずに倒すことができる。

⬆ダメージを受けずにモンスターを倒したければ、曲がり角の手前からアイテムを投げよう。

百発百中の腕輪

入手DATA	買い値:7500G	売り値:3000G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

投げたアイテムが必ず当たる

投げたアイテムが、モンスターにかわされることなく、必ず命中するという便利な腕輪。シレンのHPが少なく確実にモンスターにダメージを与えたい時に装備するといいだろう。また、攻撃が当たりにくいモンスターに対しても有効だ。

⬆腕輪の効果があるのはアイテムを投げた時だけ。直接攻撃の命中率はいつも通りだ。

くねくねよけの腕輪

入手DATA	買い値: —	売り値:1500G
ショップ ×	特定モンスター ×	ダンジョン ○

レベルの低下を無効化する腕輪

シレンのレベルを下げる能力を持っている、くねくねハニーの攻撃を無効化できる腕輪。せっかく上げたレベルを下げられてしまうと、その後の冒険が厳しくなってしまう。くねくねハニーが多く出現するフロアではぜひとも装備しておきたいアイテムである。

⬆くねくねハニーが出現する鬼ヶ島では、この腕輪を装備しているのと、いないのとでは大違い。

ハラヘリよけの腕輪

入手DATA		
■買い値: ―	■売り値:2500G	
ショップ ✕	特定モンスター ✕	ダンジョン ○

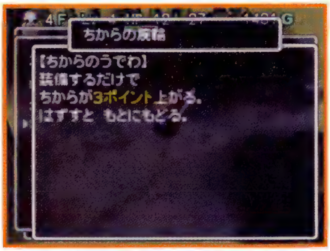
⬆残念ながら、この腕輪を持ってしても、ハラヘリーの呪文は防げない。

おにぎりいらずの便利な腕輪

これを装備した者は霞を食べて生きているという仙人のように、腹が全然減らなくなる効果がある。これさえあれば、わざわざおにぎりを持ち歩く必要もなくなる。ただし、ハラヘリーニョの特殊攻撃だけは防ぐことができない。

ちからの腕輪

入手DATA		
■買い値:5000G	■売り値:3400G	
ショップ ○	特定モンスター ✕	ダンジョン ○



⬆装備する腕輪に迷ったら、とりあえずこれを装備しておこう。攻撃は最大の防御なり。

ちからが上がればダメージも上昇!

装備している間、ちからが3ポイント上昇する効果を持っている。装備しているだけで攻撃力が上がるので、序盤で手に入るととてもうれしい。腹が減りやすいなどのデメリットはまったくないので、ほかに装備する腕輪がない時はとりあえず装備しておくといい。

まじしおの腕輪

入手DATA		
■買い値:5000G	■売り値:2500G	
ショップ ○	特定モンスター ✕	ダンジョン ○

⬆しおいやんに取り囲まれても、ちからが減ることがない。シュテン山道初級での必須アイテム。

しおいやんのベロベロ攻撃を受けない

ちからを吸い取る特殊攻撃を受けなくなる。ちからを吸い取るしおいやん系のモンスターと戦う時には、この腕輪を装備しておくといいだろう。ただし、毒矢に当たった時、毒草やまずそうなおにぎりを食べた時にちからが下がるのは防ぐことはできない。

回復の腕輪

入手DATA		
■買い値:10000G	■売り値:5000G	
ショップ ○	特定モンスター ✕	ダンジョン ○

⬆満腹度が0になればHPは減ってしまう。HPが最大の場合は外しておくのがいいだろう。

新陳代謝の活性化を促進

シレンのHP回復速度は、通常2、3ターンに1ポイント程度だが、この腕輪を装備していれば1ターンに5ポイントずつ回復していく。反面、ハラヘリ速度が倍になるという欠点があるため、おにぎりは多めに持ち歩きたい。

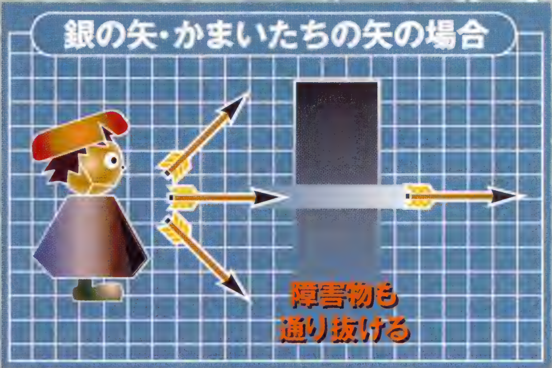
矢

遠くのモンスターを攻撃できる数少ない武器。使いこなすことができれば剣よりも役に立つ

射程距離

矢の射程距離は、その種類によって若干の違いがある

矢は、それぞれ射程距離を持っているので、状況に合わせて使う矢を選択しよう。木の矢、鉄の矢、会心の矢の射程距離は10マス。モンスターに当たるか、10マス飛ぶ、または壁に当たると床に落ちてしまう。銀の矢、かまいたちの矢はフロアの端までが射程距離となっている。さらに、すべてのキャラクターと壁を貫通して飛んでいくという特性を持つ。



ワンポイントアドバイス

一番多く持っている矢を装備しておき、状況に合わせてチェンジしよう

木の矢や鉄の矢などの普段メインに使う矢は、常に装備しておこう。装備しておけばLボタンですぐに撃つことができるので便利だ。逆に、かまいたちの矢など効果的に使える状況が限られる矢は、そのつどコマンドメニューから「撃つ」コマンドを選んだ方がいい。これで貴重な矢を無駄撃ちすることもない。

⬅矢を装備していれば、Lボタンで撃つことができる。撃ちすぎには注意しよう。

➡かまいたちの矢は、部屋の中にモンスターが集まっている時に効果的。3方向に分かれて飛ぶので、一度に多くのモンスターにダメージを与えられる。

▼ アイテム

木の矢

入手DATA	買い値:20G	売り値:2G
ショップ ◎	特定モンスター ◎	ダンジョン ◎

遠くから攻撃すると反撃されることはない

最も基本的な矢。射程距離は10マス。攻撃力は低いが、強いモンスターのHPを削る時や、遠くから攻撃してくるボウヤーなどに対する反撃方法として用意しておくと便利だ。まとまって落ちていることが多いので、見つけたらしっかり拾い集めておこう。

⬆ダメージは少ないが、コドモ戦車などの遠距離攻撃型モンスターに反撃できるのは大きい。

鉄の矢

入手DATA	■買い値:60G ■売り値:10G	
ショップ ◎	特定モンスター ◎	ダンジョン ◎

鉄でできていて木の矢より強い

鉄で造られた矢。すべての矢の中で最高の攻撃力を持っている。射程距離は木の矢と同じく10マス。コドモ戦車が撃ってくるものを拾っておくのも手。大量に持っておけば、色々な場面で活躍してくれること間違いなし！

⬆こいつの攻撃力は結構高い。百発百中の腕輪を装備していれば、さらに心強い。

銀の矢

入手DATA	■買い値:80G ■売り値:20G	
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ✕

すべてを貫通して飛んでいく

攻撃力は木の矢と同じくらい。モンスターや壁に当たっても落ちずに貫通する性質を持つので、一直線に並んだモンスター全部にダメージを与えることができる。また、マップが分かっていれば、壁の向こうからモンスターを攻撃することも可能だ。

⬆貫通するので思わぬ相手にダメージを与えてしまうことも。もし行商人に当たると、後が大変だ。

会心の矢

入手DATA	■買い値:120G ■売り値:40G	
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ✕

会心の一撃を出す必殺の矢

攻撃力は木の矢と同じくらいだが、たまに会心の一撃を出すことがある矢。強いモンスターは、この矢で遠くからHPを減らしてから倒そう。会心の一撃が出やすいので近づかれる前に倒せてしまうこともよくある。ビックリの壺でも入手可能。

⬆必ず会心の一撃が出るわけではないので、実際はかなり使いどころに悩む矢である。

かまいたちの矢

入手DATA	■買い値:200G ■売り値:80G	
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ✕

1本で3度おいしい矢

発射した直後に右斜め前、左斜め前、及び正面の3方向に分かれて飛んでいく。銀の矢と同じく貫通能力を持つので、モンスターハウスの入り口で使えば絶大な効果を発揮する。また、会心の矢と同じくビックリの壺でも入手できる。

⬆妖刀かまいたちと同じく、モンスターハウスで大活躍。矢は3本飛ぶが本数は1しか減らない。

巻物

雷を呼び、炎を巻き起こしてモンスターを倒す。また、瞬間移動やアイテムの識別までこなす優れもの

巻物の使い方

読むと効果を発揮。識別していないと何が起こるか分からない

巻物の効果は千差万別。モンスターにダメージを与えるだけでなく、装備品の強化・修理のできるものや、フロア全体を1つの部屋にしてしまうものなども存在する。ただし、識別されていない巻物は、読んでみるまで効果が分からない。識別せずに使ってしまうと、無意味に終わる可能性も高い。

⬅巻物は、その効果が最大限発揮できる状況で読もう。モンスターのいない部屋でいかずちの巻物を読んでもまったく意味はない。

➡周りにモンスターが集まってきた。こんな時に炎上の巻物を読めば、モンスターもいちころだ。ただし、仲間が側にいる時は彼らも巻き込んでしまう。

▼アイテム

大部屋の巻物

入手DATA	■買い値:2000G		■売り値:1000G
	ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

黄金の階段が見つかることもある

フロアの壁をすべて崩し、ひとつの大きな部屋にしてしまう。ランダムダンジョンのみに有効。敵に退路を断たれた時に使えば、逃げ道を作ることも可能。アイテムや階段のある場所も一瞬にしてすべて分かるすぐれものだ。

⬆フロア探索が面倒な時は大部屋にしてしまおう。アイテムや階段の場所が一瞬で分かる。

識別の巻物

入手DATA	■買い値:500G		■売り値:250G
	ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

識別すれば安心して使える

未識別のアイテムを完全に識別することができる。ダンジョン内で拾うアイテムのほとんどは未識別の状態なので、呪いがかかっているかどうか分からない。できるだけこの巻物を読み識別した状態で装備するようにしたい。

⬆通常は1つのアイテムしか識別できないが、運がよければ一気に識別することもできる!!

すいだしの巻物

入手DATA	■買い値:3000G ■売り値:1500G		
	ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

壺を割らずに中身を取り出せる

壺を割らずに中のアイテムを取り出すことができる便利な巻物。この巻物があれば、へんげの壺や識別の壺を何度でも使うことができるので、非常に便利だ。合成の壺だけは、壺に入るアイテムの数が回復しないので効果は薄い。やめた方がいいだろう。

⬆壺の中身をすべて吸い出す。吸い出したアイテムは、シレンの足下にばらまかれる。

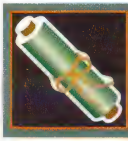
地の恵みの巻物

入手DATA	■買い値:1200G ■売り値:600G		
	ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

盾をきたえてくれる巻物

装備している盾の防御力を1ポイント上昇させる効果を持つ。盾は武器と違ってかじ屋できたえることはできない。そのためこの巻物を読んで、きたえることになる。意外と見つかりにくいアイテムだが、使用直後に効果が現れるのですぐに使いたい。

⬆盾を装備せずに読んでも意味がない。貴重な巻物なので、うっかりは禁物だ。



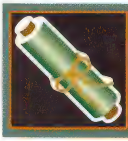
天の恵みの巻物

入手DATA	■買い値:1200G ■売り値:600G		
	ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

武器をきたえてくれる巻物

装備している武器の攻撃力を1ポイント上昇させる巻物。武器が強くなれば、モンスターに対して与えるダメージが大きくなるので、早く倒すことができる。シュテン山中腹のかじ屋に行かなくてもきたえることができるため、少し得した気分になれる。

⬆プラスの最大値は99。それ以上は巻物をいくら読んでもきたえられない。かじ屋と同じだ。



メッキの巻物

入手DATA	■買い値:4000G ■売り値:2000G		
	ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

大事なアイテムをメッキでコーティング

武器や盾にメッキ加工をして錆びないようにする巻物。また、ヒビの入った腕輪もこの巻物で直すことができる。アイテムの弱体化や腕輪の破損は、ダンジョン中盤以降では起こりやすいので、この巻物をひとつ持っていれば安心して戦うことが可能だ。

⬆大事な装備品には必ずメッキをしよう。メッキをしておけばケロケロの雨もケロケロぼうずも怖くない。

壺増大の巻物

入手DATA	■買い値:2000G ■売り値:1100G	
ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ◎

ほぞんの壺か合成の壺に使おう

壺の容量を1ポイント上昇させることができるので、ほぞんの壺か合成の壺に読むのが一番だろう。逆に壺の容量が関係ないちょきんの壺、ビックリの壺、モンスターの壺に対しては効果がない。最高で8まで容量を増やすことができる。

⬆読むならやっぱり合成の壺。ガンガン大きくしてドンドン合成してバッキバキに強化しよう。

バクスイの巻物

入手DATA	■買い値:1200G ■売り値:600G	
ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ◎

すべてのモンスターに安らかな眠りを

部屋中のすべてのモンスターを10ターンの間眠らせる巻物。バクスイ中のモンスターは、何をしても起きないので、たとえ周りを完全に囲まれていても逃げ切ることができる。ただし、バクスイから醒めたモンスターは通常の倍の速度で行動する。

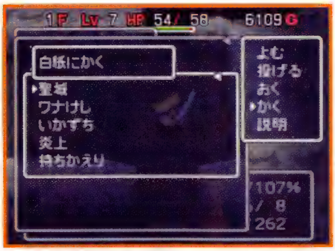
⬆バクスイから醒めたモンスターは倍速で動く。寝ている間に全滅させるか、階段まで逃げ切るつもりで読もう。

白紙の巻物

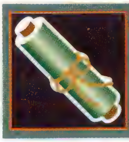
入手DATA	■買い値:5000G ■売り値:2500G	
ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ×

何も書いていない真っ白な巻物

巻物の名前を書き込めば、その巻物に変化する魔法の巻物。ピンチの時に役立つ巻物だろう。ただし前作と違って、過去に読んだことのある巻物の中から選択するシステムになっているので、読んだことのない強力な巻物に変化させることはできない。



⬆何に変化させるか迷った時は、序盤では拾う以外に入手法がない聖域の巻物にするのがオススメだ。



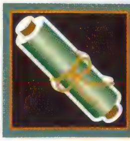
引き上げの巻物

入手DATA	■買い値: — ■売り値:250G	
ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ◎

ナタネ村が俺を呼んでいる

この巻物を読めば、装備しているアイテム(武器、盾、腕輪)を持ったままナタネ村に帰ることができる。強いモンスターに囲まれてどうしても逃げられない時や、ハラペコで倒れそうな時などに読むのがいいだろう。緊急回避用のアイテムといえる。

⬆アイテムはおしいが、背に腹は代えられない。死んで花実が咲くものか。



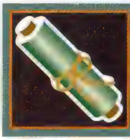
おはらいの巻物

入手DATA	■買い値:1000G	■売り値:500G				
	ショップ	○	特定モンスター	×	ダンジョン	○

呪われたアイテムならまかせろ!!

装備品の呪いを解く、唯一の手段。この巻物を使うと、呪いで外れなかったアイテムを、自動的にはずすことができる。呪いが解けたアイテムは、呪われていない装備品と同じ状態になるので、普通に装備することが可能。シュテン山中腹で買うことができる。

⬆呪いさえ解いてしまえば、たとえマイナスがついていようと普通に装備することができる。



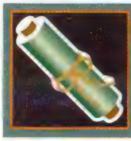
壺われずの巻物

入手DATA	■買い値:2000G	■売り値:1000G				
	ショップ	○	特定モンスター	×	ダンジョン	○

大事な壺を絶対に割れなくする

この巻物を壺に対して読むと、その冒険中に限り転んで落としたり壁にぶつけたりしても絶対に割れなくなる。割れなくなった壺は持ち物内での表示が銀色になるので、簡単に区別可能だ。割れなくなってしまうので、間違っても合成の壺に使ってはいけない。

⬆ほぞんの壺以外の壺に使ってもあまりいいことはない。出す時はどうせ割ることになるのだから。



仕入れ直しの巻物

入手DATA	■買い値:4000G	■売り値:2000G				
	ショップ	○	特定モンスター	×	ダンジョン	○

アイテムを仕入れ直してくれる

ダンジョンにある店の中でこれを読むと、売っている品物を仕入れ直してくれる。店の中に欲しいアイテムがない時に読むといいだろう。お目当てのアイテムが出現するかもしれない。ただ、店で売っているアイテムの数は変わらない。

⬆武器が欲しいのに売ってなかったので仕入れ直しの巻物を読んだ。運良くカタナを仕入れてきた。

聖域の巻物

入手DATA	■買い値:7500G	■売り値:2500G				
	ショップ	○	特定モンスター	×	ダンジョン	○

モンスターはこの巻物が嫌いらしい

この巻物は読むのではなく、置くことによって効果を発揮する。巻物を置くと床に張りつき、モンスターの侵入、直接攻撃を一切受け付けない聖域を作り出すことができる。ボスキャラの前において戦えば、ダメージを受けることがないので簡単に倒すことが可能だ。

⬆この上にいる限り倒されることはまずない。階段のそばに置き、強い風が吹いてくるまで戦い続けよう。

分身の巻物

入手DATA	買い値:1000G	売り値:500G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

分身達よ、後のことはまかせた

10ターンの間、4体の分身を作り出すことができる巻物。作り出した分身はどんなに攻撃を受けても倒れることがなく、モンスターは必ず分身を攻撃してくる。モンスターが分身を攻撃している間は、一切攻撃を受けないので、簡単に逃げることが可能だ。

⬆巻物で増える分身は合計4体。分身はシレンの後をぞろぞろとついてくる。

ワナけしの巻物

入手DATA	買い値:1000G	売り値:500G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

部屋のワナがすべて消せる

この巻物を読むと、今いる部屋に存在するすべてのワナが消えてなくなる。大部屋の巻物を読んだ後に使えば、その階でワナにかかる心配は一切ない。ただし、巻物を読んだ後に、できたワナには効果がないので注意しよう。

⬆HPが少ない時は、あらかじめ読んでおこう。ワナを踏んでからでは間に合わないことも。

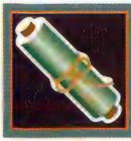
水がれの巻物

入手DATA	買い値:1500G	売り値:750G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

ヒマキチがいなくても大丈夫

フロア内にあるすべての水が干上がり、移動が可能になる巻物。この巻物を読めば、ヒマキチを連れていなくても、水の中に落ちていたアイテムを拾うことが可能だ。また、水に囲まれていて進入できなかった場所にも行けるようになる。

⬆水の中から攻撃してくるいやなモンスターも、この巻物を読めば楽に倒せるかも！



いかずちの巻物

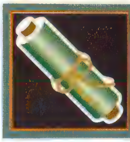
入手DATA	買い値:500G	売り値:250G
ショップ ○	特定モンスター ○	ダンジョン ○

大部屋にしてから読めば効果大

部屋中のすべてのモンスターに20～35のダメージを与える。もし囲まれていても、弱いモンスターなら一撃で全部倒すことができるだろう。モンスターハウスなど部屋の中に敵が密集している時に使えば効果は絶大である！

⬆屋内のランダムダンジョンでも効果を発揮。頼りになる巻物だ。

炎上の巻物



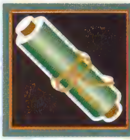
入手DATA	買い値:500G	売り値:250G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

すべてを燃やし尽くす炎が出現

シレンの周囲24マス（右の写真を参照）に燃えさかる炎を出現させる巻物。出現した炎は10ターンの間燃え続け、中に入った者はモンスター、仲間を問わずダメージを与える。その中にアイテムがあった場合は、燃えてなくなってしまう。

⬆炎の中に入ったアイテムは燃えてなくなる。遠距離攻撃は炎の壁を作って防ごう。

氷の巻物



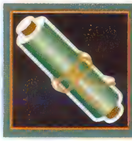
入手DATA	買い値:1000G	売り値:500G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

蒸し暑いダンジョンを涼しげに演出

フロア内にある水部分を、一瞬にして凍りつかせることができる。水があって移動できない場合は、この巻物を使って通れるようにしよう。また、水がれの巻物と違い、水の中にいる敵を凍らせて動けなくすることができる。

⬆水の中にいたモンスターは氷づけになる。ちょっとヒンヤリして気持ちよさそう？

ゾワゾワの巻物



入手DATA	買い値:1000G	売り値:500G
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

なんだか背中がゾワゾワするなぁ

この巻物を読むとシレンの隣にいたモンスターは、10ターンの間どうしても背後が気になってしまい、シレンとは逆の方に向かって攻撃するようになる。モンスターが多く集まっている場所で読めば同士討ちを誘うことができるだろう。

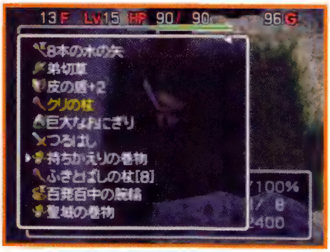
⬆うまく使えば同士討ちさせることもできる。両方が弱ったところを一気にたたけ！

持ちかえりの巻物

入手DATA	買い値: —	売り値:500G
ショップ ×	特定モンスター ×	ダンジョン ○

アイテムを全部テイクアウト

引き上げの巻物をさらにパワーアップした巻物だ。装備しているアイテムだけでなく、持っているアイテムすべてをナタネ村に持ち帰ることができる。レアなアイテムを入手したが村に戻るほどHPがないという場合には、これを使いナタネ村へと戻ろう。



⬆アイテムを持ちきれなくなったが、何かを捨てるのももったいない。そんな時に読むべし。

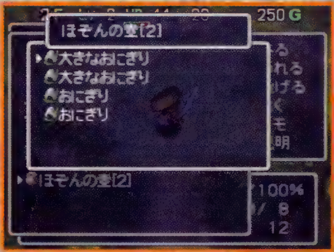
壺

保存したり合成したりと何かと便利なお助けアイテム。モンスターを吸い込むこともできる

壺の使い方

持ち歩ける倉庫。壺に入れれば場所を取らない

壺は、アイテムを中に入れることでその役割を果たすもの。アイテムの保存をするための最も基本的な壺に始まり、入れたアイテムを合成したり変化させたりする能力を持っているものまで意外とその種類は多い。また中には、入れた手が抜けなくなってしまうワナのような壺も存在するらしい……。



⬅すべての壺には、共通の特殊能力がある。壺に入っているおにぎりは、決してくさらないのだ。

➡壺からアイテムを取り出すためには、すいだしの巻物を読むか、壁にぶつけて割るしかない。自由に出し入れが可能なのは、ほぞんの壺だけである。

▼アイテム

ほぞんの壺

入手DATA			
	■買い値:1200G	■売り値:600G	
	ショップ ○	特定モンスター ×	○

割らずにアイテムの取り出しが可能

自由にアイテムの出し入れができる壺。シュテン山道の初級によく落ちている。壺の中に入っている状態のアイテムを直接使うことも可能。また、おにぎりを入れておけば、デロデロの湯のワナでも腐ることはないので、優先的に入れよう!!

⬆中に入っているアイテムは、1ターンで直接取り出して使うことができる。

ちょきんの壺

入手DATA			
	■買い値: —	■売り値:1G	
	ショップ ×	特定モンスター ×	ダンジョン ○

冒険で手に入れたギタンを貯められる

持っているギタンのすべてを入れておける大きな壺。あまりに大きいので、通常アイテムの3個分のスペースを占有する。シレンが死んでしまっても、この壺と、中に入っているギタンだけは手元に残るので、ぜひ持っておきたい。

⬆大きな買い物をするためにギタンを貯めている時などは非常に有り難い。

識別の壺

入手DATA	買い値:1000G	売り値:500G
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

入れるだけでアイテムを自動的に識別

アイテムを入れると直ちに識別してくれる。識別の巻物と違って、複数のアイテムの識別が可能なので、未識別のアイテムが多い時は非常に便利。また、アイテムの数が多い時はほぞんの壺と同じように使うこともできる。ただし、壺の識別は不可能。

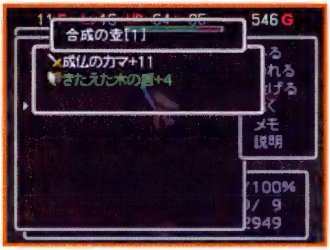
⬆巻物と違い、多くのアイテムを識別できる。ただし、壺の中に壺は入らないため、壺の識別はできない。

合成の壺

入手DATA	買い値:8000G	売り値:4000G
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

合成することでアイテムをパワーアップ

武器と武器、盾と盾、杖と杖の合成をすることができる。最初に入れたアイテムに、後から入れたアイテムの能力がプラスされる。ただし杖は、同じ種類の杖同士でしか合成できず、その場合使用回数が合計された一本の杖に変化することになる。



⬆武器と武器、盾と盾の合成を、一度に行うこともできる。壺の空きスペースは無駄なく利用しよう。

へんげの壺

入手DATA	買い値:2000G	売り値:1000G
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

入れたアイテムが別のアイテムへと変化

中に入れたアイテムが、まったく別のアイテムにランダムで変化する効果を持つ。変化するアイテムはアイテムを入れたダンジョンによって決定される。必要のなくなったアイテムも、これに入れればリサイクルできるというわけだ。

⬆壺にアイテムを入れた時にいたダンジョンによって何に変化するかが決まる。

モンスターの壺

入手DATA	買い値: ― G	売り値:1G
ショップ ✕	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

もののけ王国を作るために必要不可欠

モンスターに向かって投げつけて、捕まえることができる特殊な壺。捕まえたモンスターは、以後壺から出すことによって仲間と同じように戦ってくれる。この壺を使ってすべてのモンスターを集め、もののけ王国の完成をめざそう。

⬆捕まえたモンスターはもののけ王国へ連れていこう。以後は自由に連れ出すことができる。

ビックリの壺

入手DATA	■買い値:3000G	■売り値:1500G
	ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

何が出てくるかは見てのお楽しみ

何が出てくるかは割ってみるまで分からない、福袋みたいな壺。アイテムだけでなくモンスターが出てくることもあるので、割る時はなるべく遠くの壁に向かって投げるようにしよう。かなりレアなアイテムも入っているらしい。

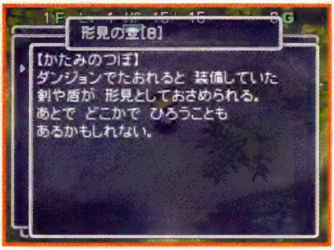
⬆中身を出す時は必ず割ること。すいだしの巻物を使うとモンスターに囲まれてしまう危険がある。

形見の壺

入手DATA	■買い値: ー	■売り値:5000G
	ショップ ×	特定モンスター ×	ダンジョン ×

自分の形見を自分で拾う

かなり特殊な効果を持つ壺。死んだフロアに壺が残り、次以降の冒険でその壺を見つけると、中に死んだ時に装備していたアイテムの一部が入っている。なくなったと思っていたレアアイテムが見つかるのは、かなりうれしいかも!!



⬆この壺があってよかったというような状況を作っているようではまだまだ半人前だ。

水がめ

入手DATA	■買い値:3000G	■売り値:1500G
	ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

水辺で使えば水を汲むことができる

水を汲んで溜めておくことができる壺。溜めている水は、火やモンスターにかけることができる。炎上の巻物などで発生した炎は水をかければすぐ消えるので、仲間が炎に巻き込まれても安心。また、水に弱いモンスターにかければイチコロだ。

⬆このままではヒマキチが焼け死んでしまう!! でも、落ち着いて消火すれば大丈夫。

風来人攻略指南書 序盤はなによりお金が大切

序盤の攻略には、ほぞんの壺とオオカブトの盾が欠かせない。これらを買い揃えるためには、必ずちょきんの壺を持ち歩いてギタンが減らないように心がけよう。ちょきんの壺を持っている限りギタンはなくならないので、ダンジョンで拾ったアイテムはすべて売り払ってしまっても構わない。

⬆アイテムをすべて売ってギタンに変えても、2つのアイテムは揃えよう。

⬆装備が完全に揃うまでは、武器や盾は冒険に持っていかない方が良い。

徹底解説

合成の壺

武器と武器、盾と盾、そして同種の杖同士を合成して、1つのアイテムにしてくれる

1 合成できるアイテム

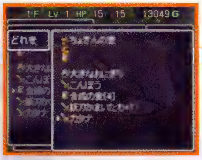
合成の壺で合成できるアイテムは武器、盾、杖の3種類。それぞれ同じ種類のアイテムとしか合成することはできない。武器と盾は、最初に入れたものに後から入れたものの特殊能力とプラス数値が加算される。杖は、使用回数が合計された1本の杖に生まれ変わる。

2 合成の仕方

STEP1 元になるアイテムを壺に入れる

まずは、元となるアイテムを壺に入れよう。武器や盾なら、なるべく基本能力が高いものを選んで入れればいい。杖の場合は入れる順番は関係ない。

←最初に入れるアイテムは基本能力が高いものを選ぼう。この中で一番高いのはカタナだ。

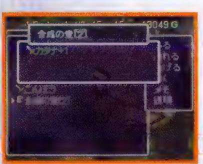


←最初にカタナを入れる。これで、後から入れた武器の効果はすべてカタナに合成される。

STEP2 合成したいアイテムを入れる

次は、合成したいアイテムを入れよう。アイテムによっては、後から入れても合成されない特性を持つものもあるので注意。

←次は前方3方向を一度に攻撃する能力を持っている妖刀かまいたち＋1を入れてみる。

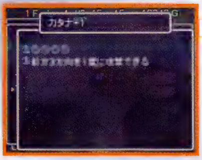


←壺の中身を見ると名前が緑色になったカタナが入っている。ちゃんと合成されたようだ。

STEP3 中身を取り出す

中身を取り出す方法は壺を割るか、すいだしの巻物を読むかの2種類。すいだしの巻物を使えば、壺を割らずに取り出すことができる。

←壺を壁に投げつけて割ると中身が出てきた。前方3方向を攻撃できるカタナ＋1の完成だ。



←早速、装備。攻撃力も上がって、強いモンスターとも対等に戦えるようになった。

3 特殊な合成法

実は、合成の壺以外にもアイテムを合成する方法がある。シュテン山道上級に出現するモンスター「マゼルン」がそれだ。マゼルンは、シレンが投げたアイテムを食べて胃の中で合成。その後倒せば、合成されたアイテムがその場に残される。武器と草、盾と巻物など、合成の壺では不可能な組み合わせができ、バリエーションは豊富だ。

←合成したいアイテムをマゼルンに投げたあとに倒せばアイテムが残される。

草

草の効果は多種多様。HP回復やすばやさアップなどの基本的なものから、炎が吐ける草なんてのもあったりする

草の使い方

草は飲むことで効果を発揮できるアイテム。仲間にも使うことができる

一部の特殊な草をのぞいて、草の効果は飲むことで発揮される。使いたい草を選択し、コマンドの「飲む」を選ぼう。すぐに効果が発揮され、満腹度が5%だけ回復する。

仲間に使ってもほぼ同じ効果は現れるが、一部のアイテムはヒマキチしか使用できない。

⬅仲間のHPを回復させたい時は、仲間がいる方向を向いて回復アイテムを投げてやればいい。

➡ドラゴン草と火炎草は投げるか飲むことでダメージを与えるタイプ。草が直接ダメージを与えてくれる。

草の効果

攻撃・回復・補助と草の効果は大きく3種類に分類することができる

攻撃と回復に使う草の効果は一瞬にして現れるが、シレンの能力を上げる補助系の草は持続型のものが多い。10ターンくらいの草も多いが、ダンジョンにいる間ずっと効果を発揮するものもある。序盤でうまく手に入れ、使うことができれば効果はかなりのもの。この手の草をいつまでも持っていても意味はないので、見つけしだい使ってしまおう。

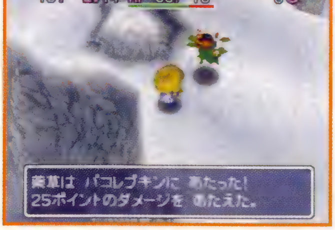
▼アイテム

薬草

入手DATA	買い値:100G	売り値:50G	
	ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

HP回復のスタンダードアイテム

冒険の序盤で何度もお世話になる回復アイテム。飲むとHPが25ポイント回復する。HPが最大の場合は、最大値が2ポイント上昇。中盤以降は回復よりもHP増加アイテムとして使うといい。HPが最大の時に見つけたらすぐに飲んでしまおう。



⬆薬草はHPを回復するだけのアイテムじゃない。ゴースト系にはダメージを与えることができる。

弟切草

入手DATA	■買い値:500G ■売り値:250G		
	ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ◎

薬草よりも回復量が多い干し草

薬草の強化版。飲むとHPが100ポイント回復し、同時に混乱状態も回復する。HPが最大の場合は最大値が4ポイント上昇する。冒険に出る時は必ず用意しておきたいアイテムだ。回復量が多いので、1つ持っているだけで安心感がある。

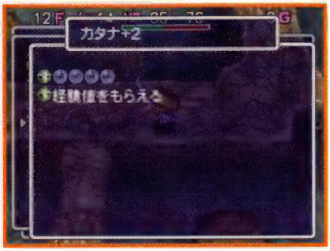
⬆HPが少ない序盤では、1個飲むだけでHPを全快してくれる貴重なアイテムだ。

しあわせ草

入手DATA	■買い値:2000G ■売り値:1000G		
	ショップ ◎	特定モンスター ◎	ダンジョン ◎

飲むとしあわせになれる草

飲むとレベルが1つ上がるありがたい草。デメリットは何もないので、見つけたらすぐに飲んでしまおう。よくきき草と組み合わせて使うことで、一気にレベルアップし、強くなることも可能。マゼルンに投げて武器と合成するのもいいだろう。



⬆飲むよりはマゼルンに投げて武器と合成してしまうのが理想的。もらえる経験値がかなりアップする。

めぐすり草

入手DATA	■買い値:500G ■売り値:250G		
	ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ◎

見えないものが見えてくる

フロア内で通常は見えないモンスターやワナがすべて見えるようになる。ワナの多いダンジョンではとても役に立つ。また、モンスターの使う特殊な杖の効果で姿が見えなくなったモンスターも見ることができるので、不意打ちを受けることもない。

⬆ワナが見えるようになるだけで、なくなったわけではない。踏んでしまえば当然、起動してしまう。

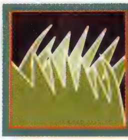
火炎草

入手DATA	■買い値:700G ■売り値:350G		
	ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ◎

確実にダメージを与える攻撃アイテム

飲むことで炎を吐くことができる草。射程は1マスしかないが、確実に70前後のダメージを与えるので、よほど強いモンスターでない限り一撃で倒すことができる。また、投げることも可能で、命中すれば50前後のダメージを与えられる。

⬆しあわせ草と同じくマゼルンを利用して武器との合成を行おう。HPがフルにあるなら炎を出せる。



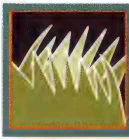
ドラゴン草

入手DATA	■買い値:500G	■売り値:250G
ショップ ◙	特定モンスター ☒	ダンジョン ◙

吐いた炎はまるでドラゴンのようだ

火炎草をパワーアップした草。遠くまで一直線に進む炎を吐き出すため、複数の敵に攻撃可能だ。ダメージは火炎草と同じく70前後。シップウなどの倍速モンスターも、この草を使って遠くから狙い撃てば、楽に倒すことができる。

⬆吐いた炎は、壁に当たらない限りどこまでも届く。ただし壁に当たると消えてしまう。



復活の草

入手DATA	■買い値:2500G	■売り値:1250G
ショップ ◙	特定モンスター ◙	ダンジョン ◙

ちからつきても、またよみがえる!

この草を持っている状態でシレンが倒れると、HP、満腹度ともに最大の状態で復活できる。効果は1回限りで、復活したあとは雑草に変化してしまう。壺の中に入れておいても効果を発揮しないので、必ず壺から出して持ち歩くようにしよう。

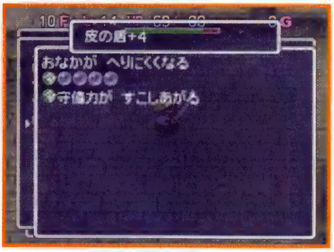
⬆HP、満腹度、ちから、すべてが完全な状態で復活する。これがあればおにぎりはいらないかも。

命の草

入手DATA	■買い値:400G	■売り値:200G
ショップ ◙	特定モンスター ☒	ダンジョン ◙

HPが増えるありがたい草

しあわせ草と同じく、パワーアップ専用アイテム。HPの最大値を無条件に5ポイント上昇させることができる。薬草や弟切草と違って回復能力はないので、見つけたらすぐに飲んでしまうべきだろう。一緒に戦ってくれる仲間に使うことも可能だ。



⬆マゼルンで盾と合成すれば、盾の防御力が2ポイント上昇する。

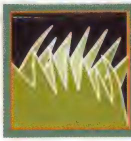
ちからの草

入手DATA	■買い値:1500G	■売り値:700G
ショップ ◙	特定モンスター ◙	ダンジョン ◙

シレンをパワーアップさせる

ちからの最大値を1ポイント上昇させる。しかし、ちからが下がっている状態で、この草を使ってもその状態が1ポイント回復するだけ。下げられたちからの回復に使うのはもったいないので、毒消し草で下げられたちからを回復した後に使おう。

⬆マゼルンで武器と合成すれば、武器の攻撃力が2ポイント上昇する。



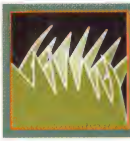
毒消し草

入手DATA	■買い値:400G	■売り値:200G	
	ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ◎

体内の毒素を消し去ってくれる

モンスターに吸い取られたり、毒で下がってしまったちからを最大値まで回復する。攻撃力が低下するとモンスターを倒しづらくなり、その分受けるダメージも増加。ちからを下げる敵やワナは比較的多いので、必ず1個は持っておきたい。

⬆ちからが減ったらすぐに飲もう。なくなったら、シュテン山中腹で買うことも可能だ。



毒草

入手DATA	■買い値:1500G	■売り値:700G	
	ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ◎

その名の通り飲んではいけない草

名前の通り毒を持つ草。飲むと5のダメージを受け、ちからが1ポイント下がり、10ターンの間鈍足状態になる。モンスターに対して使っても同様の効果があるので、素早い敵に対して使おう。飲んではいけない草だが、捨てるのはもったいない。

⬆投げて使えばそれなりに役に立つ。特に、鈍足になるのがありがたい。

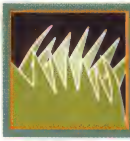
高とび草

入手DATA	■買い値:300G	■売り値:150G	
	ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ◎

ピンチの時に飲んで離れた場所に脱出しよう

この草を飲むと、そのフロア内のどこかにランダムにワープする。強力なモンスターに囲まれた時などにこれを飲めば、簡単に窮地を脱することが可能。また、投げつけることによって相手を別の場所に飛ばしてしまうこともできる。

⬆ピンチから脱出するには、これが一番手っ取り早い。必ず1個以上持っていたいアイテムだ。



よくきき草

入手DATA	■買い値:1000G	■売り値:500G	
	ショップ ◎	特定モンスター ×	ダンジョン ◎

これから飲む草の効果が倍増する

10ターン以内に飲んだ草の効果を、2回飲んだのと同じにする効果を持つ。火炎草ならダメージが140ポイント前後、すばやさ草なら持続時間も2回分に、しあわせ草なら一気に2レベルが上昇する。ただし、ヒマキチ以外の仲間には使用できない。

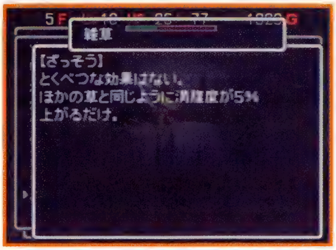
⬆よくきき草を飲んでから毒草を飲むとダメージ10とちからが2ポイントダウン。ほんとに良く効く。

雑草

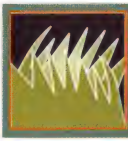
入手DATA ■買い値:50G ■売り値:25G
ショップ ☒ 特定モンスター ☒ ダンジョン ☒

何の役にもたたない、ただの草

復活の草を使用した後に残る、何の効果も持たないただの草。もちろん飲んでもこれといった効果はないが、満腹度が少し上がる。持っていても邪魔になるだけなので、捨ててもかまわないが、へんげの壺用のアイテムと割り切ってしまうのも手だ。



⬆不思議のダンジョン中、最も役に立たないアイテム。飲めば満腹度が5%回復する。



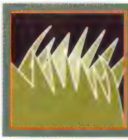
胃拡張の種

入手DATA ■買い値:400G ■売り値:200G
ショップ ◎ 特定モンスター ☒ ダンジョン ◎

胃が大きくなってたくさん食べられる

胃の容量を大きくし、最大満腹度を10%上昇させる効果を持っている。飲めば飲むほどシレンの活動時間を伸ばすことができるので、見つけたらすぐに飲むようにしよう。ちなみに、最大満腹度は200%まで上げることが可能だ。

⬆胃が大きくなったら、その分多く食べられるから、今までより長時間行動できるようになる。



すばやさ草

入手DATA ■買い値:300G ■売り値:150G
ショップ ◎ 特定モンスター ☒ ダンジョン ◎

行動スピードを2倍にする高速の薬草

シレンの行動速度を2倍にする。といっても、その時間は10ターンとそれほど長くない。強敵から逃げる時や、大量のモンスターを一度に相手にする時などに使用するのがいいだろう。過信は禁物だが、いざという時に役立つアイテムだ。

⬆1回飲めば倍速、2回飲めば3倍速で動ける。3倍速の足の動きはめちゃくちゃ速い。

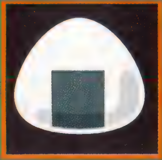
天使の種

入手DATA ■買い値:3000G ■売り値:1500G
ショップ ◎ 特定モンスター ☒ ダンジョン ☒

レベルアップアイテムの意外な使い道

レベルが3つ上がるアイテム。よくきき草を飲んでからなら、一気にレベルを6つ上昇させることができる。ただ普通に飲むよりは、草受けの杖に入れたり、マゼルンで合成した方がいいかも。その場合は攻撃力や防御力が3ポイント上昇するのだ。

⬆草受けの杖に入れて何度も振れば、レベルがガンガン上がっていく。



食料

シレンも人の子、お腹が減ると力は出ない。ハラペコのまま冒険していると倒れてしまうことになる

満腹度

食べるおにぎりは、大きければ大きいほど満腹になりやすい

シレンのお腹の減り具合は、満腹度で表される。満腹度が0になると1ターンごとにHPが減少。そのため、満腹度はHPと同じくらい重要な数値だといえるだろう。この満腹度はおにぎりなどで回復し、その大きさによって回復量も変化。また、満腹時におにぎりを食べると、最大満腹度がアップする。

⬅お腹が減ってきたらおにぎりの出番だ。お腹が減り続けるとシレンは倒れてしまう。

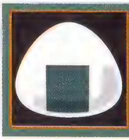
➡満腹なのに、さらにおにぎりを食べるシレン。胃が大きくなって最大満腹度がアップ。みんなはマネしちゃだめ！

賞味期限

くさってしまったおにぎりは身体に悪い。もったいない気はするけれど…

デロデロの湯のワナに引っかかると、持っているおにぎりが全部くさってしまう。まずそうなおにぎりを食べると、満腹度は多少回復するものの、ダメージ、毒、鈍足といった副作用が、続けざまにシレンを襲う。食べ物を大事にするのはいいことだが、度が過ぎるのも考え物だ。そんなことにならないよう、おにぎりはきちんとほぞんの壺に入れておこう。

▼アイテム



おにぎり

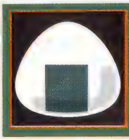
入手DATA	■買い値:100G	■売り値:50G
ショップ ◎	特定モンスター ✕	ダンジョン ◎

腹が減っては戦ができぬ

炊いた米を握って海苔を巻いた食べ物。おむすびと呼ぶこともある。食べると満腹度が50%回復し、満腹時に食べると最大満腹度が3%上昇。シレンの満腹度が50%を切ったら、おにぎりを食べるようにして、常に高い状態を維持しておきたい。

⬆仲間達は満腹度がないのでおにぎりは食べない。親切心から投げてあげてもダメージになるだけだ。

大きなおにぎり



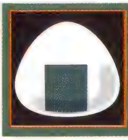
入手DATA		
買い値:200G	売り値:100G	
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

ビッグサイズのおにぎり

冒険に出かける時に、むみゅうのおばさんが1個持たせてくれる。食べると満腹度が100%回復し、満腹時は最大満腹度が5%上昇。常時2、3個は持っておきたい。序盤の店で買うことはできないので、見つけたらほぞんの壺にしまっておこう。

⬆大きいので食べ応えが違う。それにしてもシレンの食いっぷりにはビックリさせられる。

巨大なおにぎり



入手DATA		
買い値:300G	売り値:150G	
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

ジャンボサイズのおにぎり

満腹度が最大値まで回復する上に、最大満腹度が7%上昇する巨大なおにぎり。1個持っているだけでも、長時間の行動が可能になる。見つけたらすぐには食べずに取っておき、ギリギリの状態になってから食べるように心がけよう。

⬆どれだけ巨大なのかは分からないが、その大きさはシレンの胃袋が大きくなってしまうほどだ。

特製おにぎり

入手DATA		
買い値:200G	売り値:100G	
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

追加効果がうれしいおにぎり

中に色々な具材が入ったおにぎり。食べると満腹度が30%回復する。満腹の時は最大満腹度が2%上昇。その上さらに、ちからが増える、HPが回復するなどといった追加効果の恩恵を受けることができる。見つけ次第使ってみるのも手だろう。

⬆どんな追加効果が出るのかは、食べてみるまで分からない。いい追加効果に期待しよう。

まずそうなおにぎり

入手DATA		
買い値:40G	売り値:1G	
ショップ ○	特定モンスター ×	ダンジョン ○

賞味期限が切れ、異臭の漂うおにぎり

くさってしまったおにぎり。デロデロの湯のワナを踏むと、壺の中に入れていないすべてのおにぎりがこのアイテムに変化する。食べると満腹度が多少回復するものの、ダメージに加え何らかの異常状態を引き起こすことに……。

⬆レベルが下がったり、目が見えなくなったりと悪いことづくめ。

材料

材料は城造りにはなくてはならない重要なアイテム。材料を集め、城の部品として使おう

HOW to use? ……… 材料の使い方

シレン城完成までに必要な材料の総数は56。状況に応じて必要な材料を集めよう

材料の種類は全部で5種類。城の部品を造るには、それぞれに必要な材料を集めなければならない。品質の良い材料が多く含まれているほど、城の強度はアップする。強度が高いと鬼の襲撃でもビクともしないが、普通の材料ばかりで造っていると鬼の襲撃により城の一部が壊されることがある。できるだけ品質の良い材料を使うのが城完成への近道だ。

材料の品質は3つ

⬅材料の品質は、ふつう、よい、最高の3段階で評価される。すべて最高の材料から造った城は決して壊れない。

➡材料はアイテムとしても使うことが可能だ。それぞれの種類ごとに違った効果を発揮するが、品質の良い材料ほどその効果も大きい。

アイテムとして使う

土

城を造ろう

最も重要な材料。ほぼすべての部品の素材となるだけに、完成までに必要な数は実に16個を数える

相当な数が必要。ストックは忘れずに

拾っても拾っても数が不足する材料。必要な数を揃えるにはかなりの時間を要するだろう。アイテムとして使えばかなり便利なのだが、もったいなくて使用に踏み切れないこともしばしば。多めに拾っても保存しておいた方が無難だろう。

⬆16個も集めないといけないので、最高の材料を使おうとするとかなりの手間がかかる。

⬆冒険中に使えば、シレンそっくりの土人形に！モンスターを引きつけてくれる効果がある。

土

効果 シレンそっくりの土人形ができる。土人形のHPは小。

土人形がウロウロして勝手にモンスターと戦ってくれる。そのフロアを出ると消えてしまう。

よい土

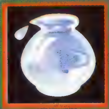
効果 シレンそっくりの土人形ができる。土人形のHPは中。

ふつうの土で造ったものより多少強い。土人形は1フロアに1体しか存在できないのが残念だ。

最高の土

効果 シレンそっくりの土人形ができる。土人形のHPは大。

この土人形はかなり頑丈。少々のことでは倒されないので安心しておとりを任せられる。



鬼よけ水

城を造ろう

外壁とお堀、本丸を造るのに欠かせない材料。アイテムとしても優れた能力を発揮する。

大ピンチの時は迷わず飲んでしまおう

城造りに必要なのはもちろんのこと、アイテムとしても重要度は非常に高い。アイテムとして使った場合は、HPを回復し状態変化を治す効果を持っている。ただし、転んで落とすと割れてしまうことがあるので、ワナには十分気をつけよう。

⬆ころび石に引っかかったり、ふき飛ばされると落として割れてしまうことも……。

⬆水は飲むこともできる。他のアイテムをはるかにしのぐ回復能力を持っている。

鬼よけ水

効果	HPを50回復する。

HPの回復能力は薬草の2倍。材料としても大事だが、アイテムとしても優れた効果を発揮する。

よい鬼よけ水

効果	HPを100回復して、状態異常を治す。

弟切草なみの回復能力と、どんな状態異常も治してしまう治癒能力を合わせ持っている。

最高の鬼よけ水

効果	HP、満腹度、ちからを全回復し、状態異常を治す。

シレンを完全な状態にまで回復させる能力を持つ。多少場所をとるが、持っていて損はない。

木

城を造ろう

内壁、二の丸、本丸といった城の内側の部分に使う材料。シュテン山で多く産出される。

あまり落ちていない貴重な材料だ

城の重要な部分を造り出す材料だ。できるだけ品質の良いものを集めたいところだが、落ちている数もかなり少なく意外と集まりにくい。ただしアイテムとして使っても大した効果はないので、見つけたら使わずに取っておくようにしよう。

⬆木を必要とする部品は全部で3カ所。しかも重要な部分に集中している。

⬆アイテムとして使うとモンスターを吹き飛ばすことができる。

木

効果	モンスターをふき飛ばす。ダメージは小さい。

直接モンスターに投げつけて使う。当たるとダメージを与え、後ろにふき飛ばす。

よい木

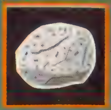
効果	モンスターをふき飛ばす。ダメージは中くらい。

ふつうの木より威力が大きく、40ポイントのダメージを与える。他には、ふき飛ばす威力にも差異はない。

最高の木

効果	モンスターをふき飛ばす。ダメージは大きい

ダメージが50ポイントにアップした。シュテン山道中級でしか入手することはできない。



岩

城を造ろう

お堀と本丸の材料になる。水と同じく、落とすと割れてしまう危険性がある。アイテムとして使った場合の攻撃力は絶大。

鬼の攻撃を防ぐ要となる材料

城造りには、あまり数は必要としないが落とすとたまに割れてしまうので、拾わなければならない数は意外と多い。山頂まで慎重に運んでいこう。また、アイテムとしてもかなりの攻撃力を持っていて、遠距離攻撃アイテムとしても重宝する。

⬆岩も割れてしまうことがあるため、持ち運ぶ際には細心の注意を払おう。

⬆アイテムとして使えば、近くにいるモンスターにダメージを与える。仲間には当たらない。

岩

効果　近くのモンスターに石をぶつける。石の量は少ない。

空に投げ上げると細かく割れ、近くにいるモンスターに降り注いでダメージを与える。

よい岩

効果　近くのモンスターに石をぶつける。石の量は普通。

ふつうの岩と同じ効果。降る石の量は決まっているが、どのモンスターに何回当たるかはランダム。

最高の岩

効果　近くのモンスターに石をぶつける。石の量は多い。

ダメージ量はかなりのもの。近くにいるほとんどのモンスターを倒せるだろう。

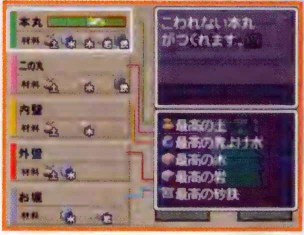
砂鉄

城を造ろう

城の中核を成す重要な材料。完成までに必要な数は8個。アイテムとしての効果は、他の材料に比べると多少貧弱。

まさに城の要。強固な天守閣を造ろう

二の丸と本丸という中心部の建築に必要な材料。破壊されると復旧に時間のかかる部分なので、なるべく質のいいものを用意したい。他の材料に比べると必要な数も少ないので、品質にはこだわっておくといいだろう。



⬆本丸に必要な材料は多く、破壊されると復旧に手間取る。本丸には最高のものを使いたい。

⬆アイテムとしての効果は目つぶし。使用機会は少ないが、知っていて損はない。

砂鉄

効果　目の前のモンスターを目つぶし状態にする。

シャーガなどの攻撃回数の多いモンスターに効果的。そんなに惜しいものでもない。

よい砂鉄

効果　回り8マスのモンスターを目つぶし状態にする。

モンスターに囲まれて集中攻撃を受け、倒されそうな場合に使うのがいいだろう。

最高の砂鉄

効果　部屋中のモンスターを目つぶし状態にする。

よほど困った状況でなければ使うのはもったいない。モンスターの数があまりに多い時ぐらい。

その他のアイテム

大砲の弾や割引券といった、普段あまり使う機会のないアイテム達を使いこなしてみよう

大砲の弾の使い方

地面を転がって、壁やモンスターに当たると爆発する

大砲の弾は遠距離攻撃用のアイテムだが、矢と違って10マス先まで地面を転がって進んでいく。地面を転がるので、途中にワナがあると自動的に作動させることができる。逆に、大砲の弾が無事に10マス先まで転がれば、その部分にワナはないということになる。

➡転がった部分にあるワナをすべて起動させるので、ワナが見えるようになる。しかし、トラバサミの上を通るとそこで爆発してしまう。

⬅大砲の弾の爆発は、周囲1マスにいるキャラクターも巻き込んでダメージを与える。もしそこに壁があれば、その壁も破壊する。

石の使い方

ワナを発動させることができる便利アイテム

射程範囲は2マスと短いが、攻撃力は高い。水の中にいるモンスターを攻撃できる上に、落着地点にあるワナを起動させる特性も持ち合わせている、非常に便利なアイテムだ。これがあれば、ワナを利用した戦い方にかなり幅が出るので、とりあえず持ち歩くことを心がけたい。

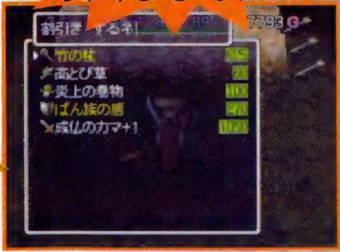
➡石は、水中のモンスターに対する貴重な攻撃手段でもある。オトトスピアが見つかるまでは、フルに活用したい。

⬅それほど貴重なアイテムでもないような気がするが、なぜかダンジョンの中にはあまり落ちていない。なぜだろう?

割引券の使い方

どのお店の商品でも、割引券があれば安く買える

シュテン山の中腹、山頂、ダンジョン内、そして行商人。これらすべての店で、持っている割引券1枚につき定価から2%ずつ割引をしてもらうことができる。割引券は、行商人がアイテムを拾った時に、アイテムの代わりに置いていく。



➡お店でアイテムを買う時の最大割引率は80%。10000ギタンのアイテムが2000ギタンで買える。

大砲の弾

入手DATA
■買い値: ―　■売り値:50G
ショップ ✕　特定モンスター ◎　ダンジョン ◎

何かと便利な遠距離アイテム

転がすと10マス先まで転がる。キャラクターか壁に当たると爆発し、周囲1マスを含む9マスに存在するキャラクターすべてに40のダメージを与える。周囲の壁も同時に破壊できる。また、進路上にあるワナをすべて起動させる効果もある。

⬆爆発に巻き込まれないようによく注意して使おう。壁を爆発できるのでつるはしがわりにもなる。

石

入手DATA
■買い値: ―　■売り値:50G
ショップ ✕　特定モンスター ✕　ダンジョン ◎

1マス越えて飛んでいく!

投げることで相手にダメージを与える攻撃アイテム。矢と違って放物線を描いて飛ぶので、隣接した相手ではなく1マス離れた相手に対してダメージを与えることになる。また、普通の武器ではダメージを与えることができない水中モンスターにも攻撃できる。

⬆シレンとモンスターの間に仲間がいても大丈夫だ。頭の上をこえて飛んで行く。

デブータの石

入手DATA
■買い値: ―　■売り値:70G
ショップ ✕　特定モンスター ◎　ダンジョン ◎

自動的に敵に飛んでいくホーミング石

シレンが向いている方向に石を投げる。威力は高くないが、方向を合わせる必要がないので、逃げながら攻撃したい時にはかなり便利。あらかじめ装備しておけば、Lボタンを押すだけで連発することができる。石よりは強力だ。

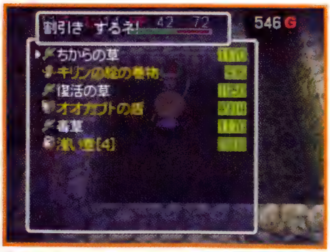
⬆射程内にモンスターが複数いる場合は、どのモンスターに当たるかは石が勝手に決める。

割引券

入手DATA
■買い値: ―　■売り値:1G
ショップ ✕　特定モンスター ✕　ダンジョン ✕

そこのしゃちょー　買うんダカラー!!

1枚につき2%割り引きしてもらえるありがたいアイテム。使える枚数は40枚まで、最大80%も割り引いてくれる。ただし割引券は行商人がダンジョン内のアイテムを拾った時に置いていくもの。もしかしたら、レアなアイテムだったかもしれない!?



⬆割引率が同じなので、なるべく高い商品を買う時に使いたい。安い商品を買う時は壺に入れておこう。

テクニック集

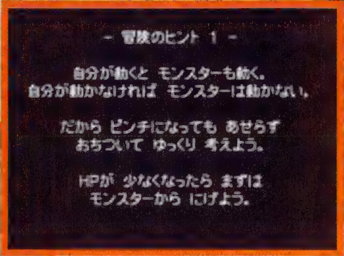
ダンジョン編

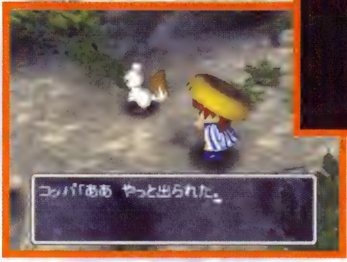
あらゆる状況が考えられるダンジョン内では柔軟な発想が活路を開くカギとなる！

その1 死中に活!! 最弱風来人のススメ!?

ナタネ村に入る前に挑む初めてのダンジョン・小さな谷。初心者向けの構成となっているだけに、この地域では力尽きると冒険のヒントが表示されるという親切システムが採用されている。失敗を重ねるほど冒険の知識が身に付いていくという初心者にとってはありがたいシステムだが、それでもなお先に進めないというプレイヤーのために最後の救済措置も用意されている。力尽きた回数があまりに多いと、自動的にナタネ村に移動することになるのだ。

➡よほど運が悪いかムチャな行動をしなければ、それほど苦労せずにナタネ村に行けるハズ。ヒントを見ることも少ないのでは？



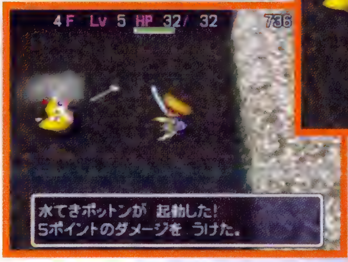


⬅一見すると小さな谷をクリアしたように見えるが、実は20回命を散らしてみた直後の画面。何事もなかったようにナタネ村に到着します…。

その2 ワナの上にアイテムが落ちるとワナが起動

従来シリーズとは異なる要素のひとつがコレ。これまでのワナはシレンが上に乗ることで起動したが、今回から上に落ちたアイテムにも反応するようになっているのだ。壁際にワナがある場合、ワナめがけて投げたアイテムは壁に当たって落ち、ワナを起動させる要因となる。これを利用すれば、間接的に敵にダメージを与えることも可能なのだ。ちなみに、ワナの上にキャラが乗っている状態でそのキャラに投げたアイテムが外れた場合も同様の結果となる。

➡ワナの上にモンスターが来たら矢を放つ。この場合、命中しては意味がないので外れてくれることを願うのみ（複雑な心境…）。



⬅ワナの起動に成功！ ちなみに上にいるのが仲間キャラや行商人の場合でも同じプロセスでワナが起動するので注意が必要だ。

■ワナでモンスターの特技を封印!?

ワナの中には、シレンの場合と異なる効果をモンスターにもたらすものがある。その最たる例は装備はずしのワナで、この上にモンスターが乗っている状態でワナを起動させると、そのモンスターの特技は封印されて通常攻撃のみしかできなくなるのだ。条件がそろっていたら実践してみたい技のひとつである。

➡うまくいけば、モンスターの持つイヤ～な特技を封印することができる。特技を持たないモンスターにはなんの効果もないのがクヤシイ！

その3 通路上の地雷は大砲の弾で回避！

どうしても通る必要がある通路上に地雷を仕掛けられた場合、大砲の弾で安全な迂回ルートを作ることができる。その手順はいたってシンプルで、仕掛けられた地雷に向けて大砲の弾を転がすのみ。転がっていく大砲の弾が地雷を確実に起動させて爆発させ、周囲の壁を破壊して地雷を避けるルートを瞬時に作ってくれるのだ。攻撃の道具としての印象が強い大砲の弾だが、このような使い方で新たな道を切り開くこともできる。ムダ使いは厳禁なのだ。

➡通路内での戦闘を避けられず、ワナを残すモンスターを倒してしまった。絶望的な状況だが、大砲の弾を持っているなら話は別だ。

⬅床を転がっていく大砲の弾には、ワナを確実に起動させるという特性がある。通路上の地雷の脅威を回避するために最適な特性なのだ。

その4 水中に落としたアイテムの回収方法

転んだりはじき飛ばされて水中に落としてしまったアイテムは、決して回収不可能というわけではない。もっとも安全で効率のよい方法は、その場所で水がれの巻物を読むこと。これによって容易にアイテムを回収することができるのだ。大部屋の巻物を読んでも水を干上がらせることができるが、敵の追撃を受けた場合脱出が困難になるというリスクを負うことを覚悟しなければならない。ヒマキチを仲間にしているなら、ヒマキチに取ってきてもらうのも手だ。

⬅仲間にヒマキチがいない状態でのベストな回収方法は水がれの巻物を読むこと。危険を冒すことなく目的のアイテムを回収することができる。

➡ヒマキチがおらず、水がれの巻物もないなら大部屋の巻物を使うのもアリ。遠距離攻撃してくるモンスターがいるとやっかいだが…。

その5 おにぎりの土偶の活用法

おにぎりの土偶がある部屋でモンスターのワナがある場合、不要なアイテムを置いてワナを踏み、わざとアイテムをモンスターに変身させる。その部屋で倒したモンスターは確実におにぎりに変わるので、食料不足の心配はしなくてすむようになる。さらに、あるていど強さに自信があるなら、倒したモンスターがおにぎりに変わったあとで再度ワナを踏んで同じことを繰り返し、経験値稼ぎの場として活用するのもいい。この組み合わせを発見したら即実践！

➡おにぎりの土偶のある部屋。ここで倒したモンスターはおにぎりになるので食料難の時は重宝する。飢餓状態で発見するととてもウレシイ。

⬅部屋の中のアイテムをモンスターに変えるモンスターのワナがあるともっとウレシイ。用意が万端ならおにぎり大量入手は確実なのだから。

アイテム編

ダンジョン内で入手する各種アイテムの特性を把握して風来人生活をエンジョイ!!

その1 アイテムを活用してこそ風来人なり!

数多くの新アイテムが登場する「風来のシレン2」だが、基本的なアイテムの使い方はSFC版・GB版と大差はない。アイテムを使うテクニックに関しても、その代表的なものは連綿と受け継がれているのだ。Bボタンを押しながらギタンの上に乗ることでギタンをアイテムとして扱う“ギタン乗り”も健在で、このギタンを飛び道具として投げつける“ギタン投げ”も当然ながら可能となっている。このほかにも風来人の常識として“おにぎりはほぞんの壺に入れる”、“復活の草は壺に入れない”、“聖域の巻物は置いて使う”など数々の事柄が挙げられるが、予備知識がなくてもやり込んでいけば自然と身に付いていく内容だといえる。逆に、以前からのシリーズに慣れすぎていると、大砲の弾など新アイテムの扱いにとまどう危険性がある。シリーズをやり込んだ実績があっても慢心せずに取り組む謙虚さが必要だ。

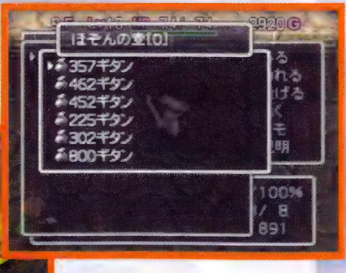
➡金額の約10%が相手へのダメージとなる強力な飛び道具として使えるギタン。ただし、投げる方向に火がある場合は燃え尽きてしまうので要注意。

⬅聖域の巻物は読んでも意味がない。床に置くことで効力を発揮するのだ。即席安全地帯だが飛び道具には弱い。

➡今回初登場のアイテムである大砲の弾の効果は地雷に近いものがある。至近距離で爆発させると自分までダメージを受けてしまうので、転がすときは相手との距離を充分に取っておく必要がある。

その2 もったいないけど効果的な壺爆弾!

アイテムを使う新要素のひとつが“壺爆弾”である。これはほぞんの壺限定の技で、壺の中に複数のギタンや火炎草、ドラゴン草などを入れて投げつけると、アイテム単体を投げつける場合よりも大きなダメージを相手に与えるのだ。当然、使用時には壺自体も失ってしまうわけだが、その効果は掛け値なしに絶大。所持アイテムに余裕があるなら、有事に備えて“ギタン爆弾の壺”や“火炎草の壺”、“ドラゴン草の壺”などを作っておくのもいいだろう。



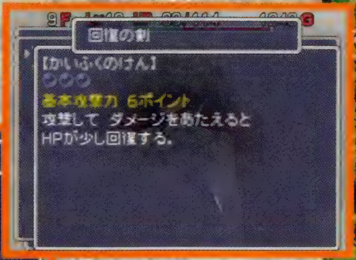
➡「ギタンは投げてナンボのモンじゃ!」という豪気な人にはギタン爆弾の壺をおススメ。弱い相手には使うのが惜しまれるほど強力だ。

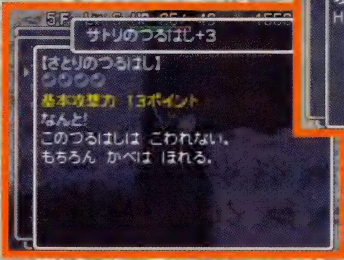
⬅資金を大切にしたいなら火炎草やドラゴン草を限界まで詰め込んだ壺爆弾を使用。これまた弱い相手にはもったいないほどの強さを発揮!

その3 合成には"役"がある

武器や盾のアップグレードに欠かせない合成。その重要性はシリーズを通して不変だが、今回新たな要素が盛り込まれていることが発覚！カギとなるのは合成に使うアイテムの組み合わせで、これはカードゲームや麻雀でいうところの"役"と同じ意味合いを持つ。例えば、武器をベースに薬草と弟切草と命の草を合成すると「回復の剣」となり、つるはしを6個合成すると「サトリのつるはし」となる。これらの"役"を見つけてレアアイテムを入手せよ！

➡武器をベースにして薬草・弟切草・命の草を合成していくと完成する「回復の剣」。異種合成なのでマゼルン（P193参照）を利用。





⬅使い続けても壊れないつるはし!! 今までのシリーズでも同様のアイテムは存在したが、今回のように6個のつるはしを合成して作るのは初。

その4 草受けの杖と草の効果を最大限に活用する

草受けの杖には、入れた草と同じ効果を振った本人にもたらす効果がある。杖である以上使用回数に上限はあるが、しあわせ草を入れれば連続レベルアップが可能な杖にすることができるのだ。アイテムとしては杖の状態でも得る効果は草のものなので、よくきき草を飲んでいればその効果は2倍になる。つまり、よくきき草の影響下でしあわせの草を入れた草受けの杖を振れば、通常では考えられないほどのハイペースでレベルアップすることができるのだ。

⬅素材として必要なのは、よくきき草&草受けの杖&しあわせ草の3種類。これらの素材を入手しているなら、このテクニックを迷わず実践！

➡よくきき草&しあわせ草のカップリングはメジャーだと思うが、草受けの杖を使うことでこのような効果を得ることができるのだ。

その5 水がめの水で特定のモンスターの攻撃力を下げる

水がめの水は、戦闘時にケンゴウやイダテン、ナシャーガなど武器を持っている敵に向かって使うと攻撃力をダウン（または封印）させることができるし、炎上の巻物や火ばしらの杖による火を鎮火させたり、特定のワナを作動不能にさせることも可能。必需品ではないが、HPが低い状態の時、2回攻撃をしてくるイダテンとの戦いが避けられない事態に直面した場合などにおいて、水がめの水による攻撃力低下効果は心強いものとなるだろう。

➡水がめには最初から中身（水）が入っているわけではない。水のある場所を発見したら、そこで汲み入れる必要があるのだ。

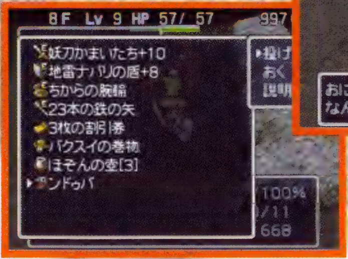
⬅剣を持っている敵の攻撃力は高い。自分の装備で渡り合う自信がないなら、水がめの水を使って敵の剣をサビつかせ攻撃力を下げてしまおう！

テクニック集

その6 あのンドゥバをアイテムとして拾う方法とは!?

ダンジョン内に落ちているアイテムに擬態する特異なモンスター「ンドゥバ」。アイテムだと思って拾いに行くと正体を現わし、そのまま戦闘となるのが通常のパターンだが、これを避けてンドゥバを捕まえる方法がある。アイテムに化けた状態のンドゥバには仲間キャラが反応しないという特性を利用して、仲間キャラをアイテム状態のンドゥバの真上に立たせ、位置を入れ換えるのだ。すると、ンドゥバをアイテムとして拾うことができるようになる！

➡アイテムに化けた状態のンドゥバの上にキャラが乗っている時に場所がえの杖を使うのも有効。とにかくンドゥバの上に立て！



⬅本当にアイテム扱いになるンドゥバ。アイテム欄に表示されるようになり、倉庫で預かってもらうこともできる。ちょっとシュールな光景だ。

その7 矢を増殖させたいなら…

遠距離攻撃はもちろん、へんげの壺用の素材としても最適な矢。通常はダンジョン内に落ちていたり店の商品として売られているのだが、敵を利用して故意に増殖させることもできる。この場合、まず必要なのはボウヤーなど矢（銀の矢を除く）を使う敵。あとは、その敵を対角線上に障害物がある地形におびき出せば準備OK。障害物に阻まれて地面に落ちる敵の矢の回収と対角線上への回避を交互に行っていけば、着実に矢の数を増やしていくことができる。

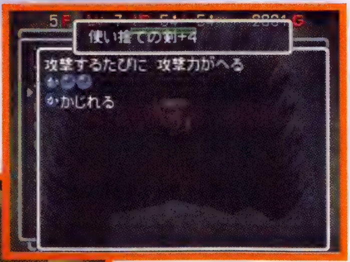
⬅これは理想的なロケーション例のひとつ。対角線上に障害物があるにも関わらず、なぜか敵は矢を放ってくる。この習性を利用するのだ。

➡一連の作業にはそれなりの時間を費やすので、短時間で成果を上げたい人にはのりうつりの杖を使うことをおススメする。

その8 長持ちするかつおぶしの作り方

どちらかというと非常食としての意味合いが強い武器・かつおぶしの長所を大幅にアップさせる合成法を伝授。ベースとして使うのは使い捨ての剣で、これにかつおぶしを合成すると標準状態で35回もかじることができる武器が完成する。これは、大きなおにぎりに換算すると10個半、おにぎりに換算すると21個分に相当する量で、所持アイテムの大幅節約になる。この武器を保険としつつメインの食料をキープすれば食料不足とは無縁になるだろう。

➡使い捨ての剣とかつおぶし。特性はまったく異なるが、合成することでそれぞれの長所が結びつき、長持ちする非常食として新たな生を得た。



⬅あくまでも扱いは非常食。武器として使うなんてとんでもない！　運が悪いとおにぎりを見つけることすら困難なので、この存在は貴重だ。

その9 中州にあるアイテムの回収法

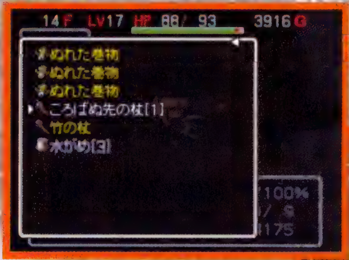
ダンジョン内の中州にアイテムがある場合、仲間にヒマキチがいればそのアイテムを回収することが可能だ。参考例としては、まずヒマキチにふきとばしの杖を振って中州の向こう側に行ってもらい、中州を通ってこちら側に戻って来る時に場所がえの杖を振ればOK。また、中州にモンスターがいて場所がえの杖がないという状況でも、タイガーウッホがいるフロアなら望みはある。わざと放り投げてもらうという方法で中州にたどり着くこともできるのだ。

➡これ見よがしに中州の上に置いてあるアイテム。目前にあるのに取れないのはムチャクチャくやしい…。こんな時はヒマキチに働いてもらおう。

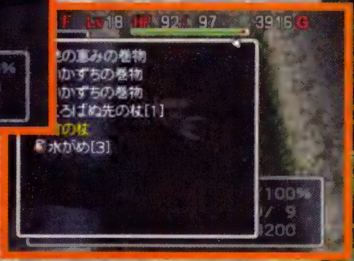
⬅ちょっと乱暴な方法だけど、ヒマキチを中州の向こう側に吹き飛ばせば戻ってくる時に中州の上を通ることは確実。その瞬間に場所がえ！

その10 ぬれた巻物は復活可能！

水中に落とすなどしてぬれてしまった巻物は、文字がにじんで読むことができない。こうなってしまうとたんなるゴミだが、すぐに捨ててしまうのは早計というもの。ぬれた巻物は、次のフロアに移ることによって復活させることができるのだ。次のフロア以降のことを考えるなら、廃棄処分するのは避けて所持しておいたほうが得策。ちなみに、ぬれた巻物を壺の中に入れた状態で次のフロアに移った場合、中身はぬれたまま（乾かない？）ので注意すべし。



⬅大事に取っていた巻物が濡れてしまったときのショックは大きい。読めるときに読んでおけばよかったと思うんだけど、後悔先に立たず…。

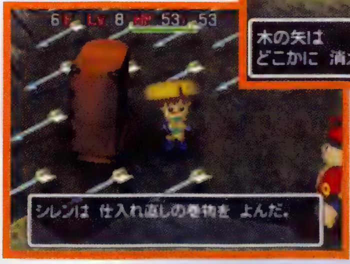


➡ぬれてしまった巻物は、識別の巻物や識別の壺などを駆使してもその場での復活はできない。次のフロアまでガマン！

その11 店内で矢を撃って販売商品をチェンジ!?

店で扱っている商品のラインナップが気に入らない場合、仕入れ直しの巻物を読んで商品を別のアイテムにするのは基本中の基本。店の商品を買い占めた場合は不要なアイテムを売却し、それを仕入れ直させるのが正攻法だが、売却金額にこだわらないなら“1本の矢”を9本売るだけでOK。これは、仕入れ直される商品数が最大9個だからという理由によるものだが、これがレアアイテムやどろぼうに最適なものになってくれればかなりおトクといえる。

➡限界まで矢を撃ちまくって売却しても、仕入れ直しの巻物によって入れ替わる商品数は最大9個。残念だがその点は踏まえておこう。



⬅仕入れ直された商品に付けられた値段を参考にすれば未識別アイテムの正体も割り出せるかもしれない。そんな二次的な効果にも期待！

その12 中腹では弟切草を大量購入してHPの上限をUP!

腕っぷしに自信があっても、HPが心もとなければ敵の一撃を食らってあえなく倒れるのは自明の理。シュテン山の完全制覇を目指すなら、中腹の店で弟切草を大量購入することを忘れてはいけない。ここで買い込んだ弟切草はHP満タン時に飲み、HPの上限値を上げるための増強剤として使用するのだ。レベルアップによる上限値の上昇だけに頼っていては過酷な状況を生き抜くことは難しい。生存確率を高めるつもりなら、あらゆる手段を講じるのだ!

➡所持金とアイテム所持数の許すかぎり弟切草を買い込む。所持金不足の場合は弟切草の代用品として薬草を買うようにすればいい。

⬅買い込んだ弟切草(もしくは薬草)は、中腹以降の敵との戦いに備えてHPの上限値を上げるために使う。よくきき草を併用すれば効力アップ!

その13 遠投の腕輪を活用して複数の仲間を回復!

仲間を引き連れている場合、敵モンスターとの戦闘で消耗したHPを回復させてあげることも重要なポイントとなる。もっとも、仲間が多いほど薬草や弟切草の消費量も多くなるので、適度に節約することも考えなければならない。いちばん理想的なのは、引き連れている仲間を通路上で一直線に並ぶように配し、遠投の腕輪を装備した状態で薬草や弟切草を投げつけるパターン。1つのアイテムで仲間を一気に回復することができるため、非常に経済的だ。

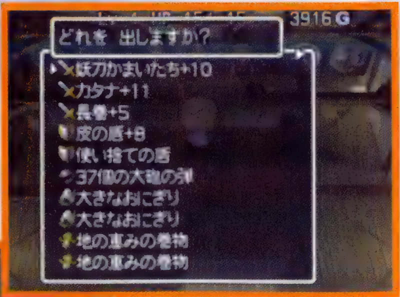
⬅薬草類は自分用としても温存しておきたいアイテムだ。仲間に使う必要が生じたら、遠投の腕輪を併用して仲間全員に薬草の効果を及ぼそう。

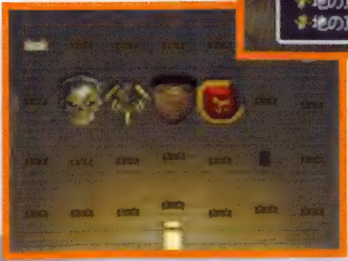
➡仲間全員が均等にダメージを受けているわけではないので回復量には差が生じるが、個別に回復する場合よりはるかに有益なのだ。

その14 倉庫は積極的に使うべし

倉庫の最大の利点は、預けたアイテムを引き出して次の冒険に持って行くことができるという点だ。冒険の途中で力尽きると所持していたアイテムは跡形もなく消滅するが、倉庫内に預けたアイテムは消えることがない。上手に使えば理想のアイテム構成でダンジョンに挑むことができるのだ。もちろん、あえて倉庫を使わない強気な風来人もいるだろうが、入手したアイテムのコレクションの場としても最適なので、そのためだけに倉庫を使うのもいいだろう。

➡かなりイイ感じのアイテムをストックしています。引き出して冒険に出れば失う可能性もあるけど、使わないのも宝の持ちグサレだもんね〜。





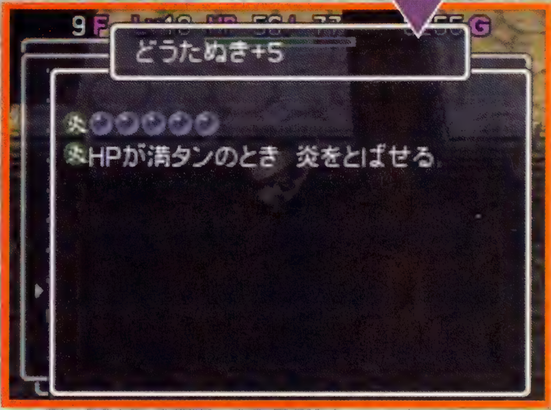
⬅コレクター魂を喚起する倉庫ならではの新要素。こーゆーコトをされると、壁面いっぱいに飾ってみたくなるというか、空きを埋めたくなる。

その15 マゼルンを利用して武器や盾を強化!

投げつけられたアイテムを吸収し、体内で合成するという希有な特性を持つマゼルン。特筆すべきは、武器や盾をベースとして草や巻物、食料さえも合成してしまうという従来からは考えられない合成パターンを実現する能力だろう。合成の壺では不可能な組み合わせが可能となるだけではなく、その組み合わせがもたらす効果もまた特殊なものとなっている。ちなみに、下の「マゼルン合成早見表」に記してあるのはごく一例。合成の組み合わせを発見せよ！

⬅合成のベースとする武器もしくは盾を決定したら、それをマゼルンに投げつける。これがマゼルン合成術の最初のステップとなるのだ。

➡次に、ベースとする武器もしくは盾に追加したい効果を持つ草や巻物、食料を選択してマゼルンに投げつける。これで最終段階直前！



⬆あとはマゼルンとのバトルのみ。倒せば合成したアイテムを入手できるのだ。

■どの効果を追加する？

武器や盾にどの効果を追加するかは個人の主観。自分の風来人としてのライフスタイルにマッチするものを選ぶのが最良の策なのだ。オフェンス重視派なら武器の効果、ディフェンス重視派なら盾の効果を追加するというようにまず方向性を決め、具体的に何を混ぜればいいのか決めていく。遠距離攻撃なら火炎草やドラゴン草、経験値アップならしあわせ草というように合理的な考え方も必要だ。

マゼルン合成早見表

武器

合成素材	効果
火炎草	HPが満タンの時に武器を振ると炎を飛ばすことができる
ドラゴン草	HPが満タンの時に武器を振ると強力な炎を飛ばすことができる
薬草	敵を攻撃すると自分のHPがちょっぴり回復する
弟切草	敵を攻撃すると自分のHPが少しだけ回復する
ちからの草	攻撃力が少し上昇する
しあわせ草	敵を倒した時に得られる経験値が通常時より少し増える
おにぎり	敵がおにぎりに変化する確率が高くなる
バクスイの巻物	攻撃時、敵を眠らせることがある

盾

合成素材	効果
火炎草	炎によって受けるダメージを減らすことができる
ドラゴン草	炎によって受けるダメージを減らすことができる
薬草	ダメージを受けると自分のHPがちょっぴり回復する
弟切草	メージを受けると自分のHPが少しだけ回復する
命の草	守備力が少し上昇する
しあわせ草	敵を倒した時に得られる経験値が通常時より多くなる
おにぎり	敵との戦闘時、自分がおにぎりに変化する確率が高くなる
バクスイの巻物	攻撃してきた敵を眠らせることがある

その16 未識別アイテムの見分け方

ダンジョン内を進んでいくと、識別されていない状態のアイテムを入手することがある。これらは実際に装備したり使ったりすることで正体を知ったり見当をつけたりできる。しかし、呪われたアイテムである可能性もあるのでうかつなことはできない。安全かつ確実なのは識別の巻物や識別の壺などによって正体を知ることだが、これらに恵まれない場合は前述のように実際に使うなどしないと判別できない。スリリングだが、これもまた風来道！

➡未識別アイテムの正体を探ることも楽しみのひとつだったりする。識別の巻物があってもあえて使わないツワモノも…。

⬅識別の巻物はごくまれにすべてのアイテムを識別してくれるが、そのような時にかぎって未識別アイテムは1個しかなかったりする。

■装備系アイテムの場合

装備はずしのワナを利用

武器や盾、腕輪など装備系の未識別アイテムの正体を探る場合、もっとも有効なのは装備はずしのワナを利用する方法だ。装備したアイテムが万が一呪われていた場合でも、装備はずしのワナを起動させれば、その場ですぐにはずすことが可能なので、安心してどんどん装備することができる。この識別法はかなりポピュラーでありながら確実に成果を上げることができるので、初心者にもおススメ。装備系の未識別アイテムを持っている状態で装備はずしのワナを発見したら速攻で試すのだ！

⬅装備はずしのワナの上（もしくは隣接）で未識別アイテムを装備。これは未来永劫変わることのない不変のセオリーといえるだろう。

➡装備した未識別アイテムは呪われたアイテムだったので、即座にワナを起動させて装備をはずす。ワナの真上に立っていれば、いつでも任意にワナを起動させることができるので便利だ。

■使用系アイテムの場合

実際に使うか店で値段をチェック

杖や壺などのアイテムは装備することが不可能なので、実際に使うか店での値段から正体を推測するしかない。杖の場合、振った時の効果であるていど正体を察することはできるのだが、この方法をより確実にするためには杖の効果に精通しておく必要がある。また、壺の場合も実際に使わないと正体がつかみにくいが、中に入れたアイテムの出し入れが自由ならほぞんの壺、中身が変わればへんげの壺というようにシンプルなものもある。極力判断ミスを減らすなら、店での値段チェックが有効だ。

⬅敵に向かって未識別状態の杖を振り、その効果から正体を推測する。もっとも、正体が判明しても使用回数までは分からないのが実情であり難点だ

➡へんげの壺だと思っていたものが実は合成の壺だった、なんてこともありえる。そのような事態を避けるためには店での売り値や買い値を指針にするのだ。使用回数ごとの値段設定に注目！

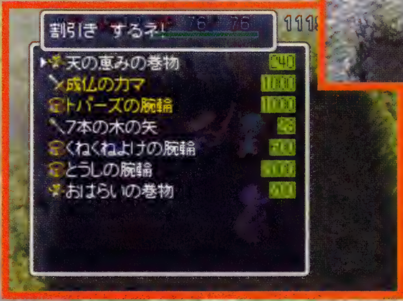
買い物編

モンスターとの戦いだけがバトルにあらず。ショッピングもまたバトルなり！

その1 行商人との上手な付き合い方

ダンジョン内を徘徊し、落ちているアイテムを拾っては売り物としている商魂たくましい行商人。本来ならタダのアイテムに値段を付け、あまつさえ割引券を置いていくという行為にはある種の尊敬さえ感じるが、やっぱりどうにも釈然としないものがある。恨みを晴らすわけではないが、行商人にわざと1本の木の矢など安いものを拾わせて割引券を置いていかせよう。このようにして集めた割引券を使って買い物をすれば、少しだが得をすることができる。

➡本来ならシレンが拾うであろうアイテムを拾い、値段を付けて売ってしまうしたたかな行商人



⬅行商人相手に買い物をする時は、せめて割引価格で買わないとムチャクチャ損をした気分になる（実際に損しているのだが…）。

■ちょっと危険だけど…

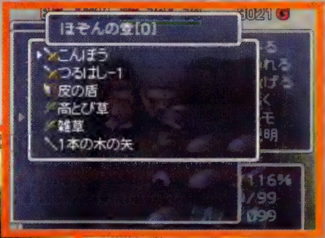
行商人に向かってアイテムを投げ、当たらずに足元に落ちると割引券に変化する。もちろん、命中すると行商人を攻撃したことになるのでおススメはできないが、行商人の習性（？）を如実に表わす現象であることは確か。無理に試すことはないが、行商人はこのような反応を示すということだけは覚えておいたほうがいいだろう。

⬅行商人を倒してもアイテムを残していくわけではないのでウカツに手を出さないようにしよう。敵にまわすとけっこうカタイし…。

その2 不要なアイテムは壺に入れてまとめ売り！

不要となったアイテムを大量に売却する場合、ほぞんの壺に入れてまとめ売りするとかなり手間を省ける。バラで売ってもかまわないのだが、不要アイテムの売却合計金額は結局のところ同じだし、長い目で見ればまとめ売りのほうがおトクといえる。時間も短縮されるうえ、入れ物であるほぞんの壺の売却金額も加算されるので、一度の売却で手にする額はそれなりに大きいものとなるのだ。これもまた買い物に関する知恵のひとつ。シンプルは美徳だ！

➡不要になったアイテムをほぞんの壺にぎっしりと（数に限りはあるけど）詰め込んでみました。あとはこの壺を買い取ってもらうだけです♪



⬅いざ、まとめ売り！ 1個ずつ売るよりはるかに早く売却できるのがウレシイよね。ほぞんの壺ってこんな利用法もあるんだなぁ…。

仲間キャラクター編

シレンと一緒に戦ってくれる仲間達。末永くつきあうためにも覚えておきたいテクニック

その1 1人のときとは異なる戦い方を会得せよ

シレンの仲間になる5人のキャラクター達は、それぞれ特徴のある特殊攻撃を備えている。それらをうまく引き出し、最大限に活用するためのテクニックを知っているのといないのでは、冒険の難易度もずいぶん変わってくるぞ。まず必要なのは、敵を発見すると自動追尾して攻撃する仲間共通の行動パターンを把握し、ある意味で遠隔操縦的な感覚に慣れておくということ。離れた場所で孤立させると、いざという時に回復が難しくなるので、つかず離れずのフォーメーションで戦うことを心がけるのだ。ちなみに、ボウヤーやウルロイドなどの飛び道具を使ってくる敵の相手はヒマキチが適任。一見無謀にも思える戦法だが、ヒマキチは飛んできたアイテムをそのまま投げ返すので、飛び道具によるダメージの心配がないのだ。飛び道具を使う敵との戦いにおいて、最も安全に戦える方法と言ってもいいだろう。

➡マーモのHPはかなり高い。ちょっとの攻撃ならビクともしないので、緊急時には壁になってもらって、その間にシレンはHP回復。

⬅炎上の巻物の効果は周りにいるキララ以外の仲間にもダメージを与えてしまう。使う時は気をつけよう。

➡ヒマキチに矢を放って、シレンとは角度のあっていないパコレプキンに攻撃！ この攻撃方法を杖でも使えると便利だが、ヒマキチは杖を使えないのでムリ。残念…。

最奥部まで行動をともにするために…

仲間達は、傷ついても自分でHPを回復することができない。歩いて自然に回復するのを待つか、シレンがアイテムを使って回復してあげるかの2つしか方法はないのだ。だからこそ、パーティのリーダーであるシレンが常にHPに気を配ってあげよう。サインは話しかけた時にかえってくるセリフ。いかにも今生のお別れのような言葉が返ってきたら、それはHPが残りわずかになっているしるしなので、何よりも優先して回復してあげよう。

⬅遠投の腕輪を装備して回復アイテムを投げれば、延長線上にいるすべてのキャラクターにその効果を与えることができる。

このセリフが出たらスグ回復！

ヒマキチ	わ わしはここでくたばるのか…。ヒマな人生だった…。
リク	シレン たすけて…。
アスカ	も もうダメだ……。
マーモ	さようならシレン。ぼくはここでバラバラになるよ。
キララ	ゴメンね。もうダメみたい…。

その2 リクとキララは遠距離攻撃も可能！

リクは射程距離5マス以内の敵をパチンコの弾で攻撃、キララは直線上にいる敵に強力な炎を吐く。どちらも自らは攻撃を受けずに相手にダメージを与えることができる。もちろん遠距離攻撃だけでなく通常攻撃もできるが、ふたりともHPや防御力はそんなに高くないので、激しい接近戦には加えないほうが安全だろう。シレンが防御をガッチリと固めて前線で敵を食い止め、リクとキララが後方から援護攻撃をするというのがこのふたりのうまい使い方だろう。

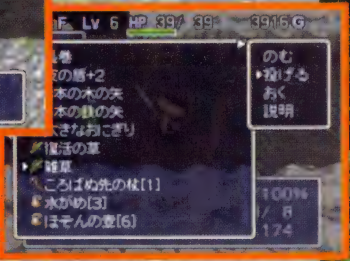
➡さらにキララは鬼族なので、炎系の攻撃でダメージを受けることはない。炎上の巻物に巻き込まれても大丈夫だ。

⬅リクのパチンコの効力はあなどれない。防御力が低めだから放っておくとすぐに倒されてしまうので薬草などでHPを上げておくと良い。

その3 ヒマキチとアスカはアイテムで戦法を変更できる!?

アスカは両手持ち以外の武器と盾、腕輪を装備できるので、強い装備をすればするほど強くなっていく。空腹で倒れないので、重装の盾を装備しても大丈夫。高性能の武具を見つけたら積極的に装備させよう。ダンジョンの浅い階層では、強力装備のアスカに守ってもらいつつ進むのもいい。アイテムを多く持っているならヒマキチを中心にして戦おう。遠くからヒマキチにアイテムを投げて使わせる遠距離攻撃ならば、直接攻撃でダメージを受ける危険性が減る。

⬅呪われた武器を装備してしまった場合、シレンがおはらいの巻物を読めばはずすことができる。解除不可能なんて事態にはならないので安心。

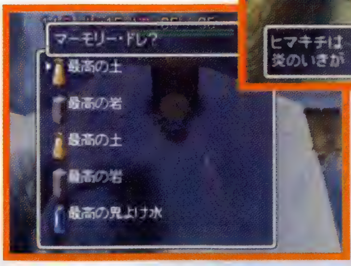


➡ヒマキチ専用の攻撃アイテムをストックしておくのも一つの手。いらないアイテムは思い切ってどんどん投げてしまおう。

その4 アイテム重視ならマーモ＆ヒマキチでGO!

アイテムを数多く持ち帰るのが目的の冒険に出るのなら、ヒマキチとマーモはぜひ連れて行こう。ヒマキチは水に入れる唯一の仲間。水中に落ちたアイテムを拾ってきてくれるので、うっかり転んで水に落としてしまったアイテムも諦めなくてすむ。また、アイテムを投げる攻撃も得意なので、アイテムの効能を最大限に活かした多才な攻撃が期待できる。マーモはその収納力が最大の魅力。城の材料集めや長期の冒険に出る時には欠かせない存在だ。

➡アイテムを投げたり、飲んだり。ヒマキチは使い勝手のいいキャラクター。使い方さえ間違えなければ、大活躍が期待できる。



⬅マーモが収納できるアイテム数は全部で10個。かさばるアイテムを入れてもよし、壺を入れて大量のアイテムを持つのもよし。

モンスター編

強くて手こずるイヤ～なモンスターでも、少しの知恵とアイテムで簡単に倒せるのです

その1 弱点がある場合は最大限に利用

ちからを下げてくるしおいやん系には毒消し草、ゴースト系モンスターには薬草や弟切草を投げるとダメージを与えることができる。にぎりへんげ系に至っては、おにぎりの一撃で倒すことが可能なのだ。このように、特定のアイテムが特定のモンスターに意外な効果をもたらすことは多い。また、特定の系統に分類されるモンスターに絶大な効果を上げる武器もある。大事なのはまず、そのモンスターの特徴や系統を把握することなのだ。

➡毒消し草でダメージを与え、パラメータを下げてくるモンスターに有効なドレインバスターで攻撃すれば、しおやたんだって楽勝だ。

⬅水がめの水は、オヤジ戦車系の大砲攻撃を封印したり、ケンゴウの攻撃力を弱めたりと、いろいろ大活躍。

その2 倒すとワナを残すモンスターの対処法

スイテキマル系モンスターは、倒されるとワナを残していく。水てきポットン程度のワナならまだいいが、地雷や召喚のワナになってくると、はっきりいって踏みたくない。なら踏まなければいいのだが、通路内にできてしまうとそうもいかない。部屋の中や広い場所におびき寄せて倒すのがベストだが、他のモンスターに道を阻まれて部屋に入れなかったり、ターン数を無駄に消費したくないケースもある。このような場合、できてしまったワナをどうにかするしかない。ここではその方法の主なものを紹介する。

正攻法の場合

⬅通路内でスイテキマル系モンスターに出会ったら、部屋の中まで誘い込んでから倒そう。

アイテムを使う場合

➡水がめの水を使えば、ワナを故障させて無効にすることが可能。なかなか便利なアイテムなのだ。

⬅ピコタンにワナを壊させたり、敵にのりうつって通り抜けたり、場所がえの杖を使ったり…。

その3 モンスターハウスはゾワゾワの巻物でしのぐ

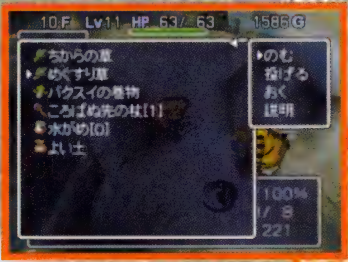
1歩入ったその部屋が、なんとモンスターハウスだった！　期待と恐怖の入り交じる瞬間だが、これをどう乗り切るかによって自分の風来人としての実力を推し量ることができる。複数のモンスターを相手にする時に有効なアイテムは数あれど、この局面で意外な（?）効力を発揮するのはゾワゾワの巻物。隣接する敵をゾワゾワさせてシレンの周囲をブロックしてもらうのだ。とりあえずしのげるので、それから脱出なり徹底抗戦なりを選べばいい。

➡シレンがいる方向を向けずに、まったく見当違いな方向を攻撃しているモンスター。これで一番こわいのは、同士討ちによるレベルアップだ。

⬅大砲の弾や矢による攻撃も届くことはない。むしろそれで弱ったモンスターのトドメを刺しにいこう。とにかく稼いだ時間を、有効に使って。

その4 タイガーウッホの傾向と対策

隣にいるモンスターをシレンに向かって投げつけたり、隣にいるシレンをモンスターに向かって投げつけたり、やたら投げるのが大好きなタイガーウッホ＆タイガーウホホ。とくにやっかいなのは、ワナの上に落ちるように投げる攻撃だ。実は、このワナ上へ落とす投げは、シレンが見つけたワナの上にしか落とさないようになっている。未発見状態ならワナの上に落とされることはないので（タイガーウホホーンは別）、めぐすり草を飲むのは控えよう。



⬅タイガーウッホの出現するフロアでめぐすり草を飲むと、投げられてワナにかかる危険性を高くなる。飲まない方が無難なのだ。

➡かかりたくないワナが投げの射程範囲外になるように、タイガーウッホを通路などにおびき寄せれば、ワナの上に落とされる心配はない。

その5 ある状況でケンゴウに盾をはじき飛ばされると…

ケンゴウにはじき飛ばされた盾は、まっすぐ飛んでいくか直線上にいるキャラクターに当たってダメージを与えてから消滅する（例外もあり）。しかし、飛んでいく直線上にヒマキチやアスカがいる場合、このパターンは適用されない。まず、ヒマキチの場合は飛ばされてきた盾をケンゴウに投げ返してダメージを与える。アスカの場合は、飛ばされてきた盾をキャッチして即座に装備する。つまり、このふたりに関してはそれぞれの特性が自動的に働くのだ！

➡盾が飛んでいく直線上にヒマキチがいる場合、ヒマキチは盾をケンゴウに投げ返す。中間地点にいるシレンには当たらないので安心してよし。

⬅同じく直線上にアスカがいる場合は盾をキャッチして装備。ヒマキチの場合と異なり、問答無用で盾を失うことがないのがウレシイのだ。

のりうつり編

新登場アイテム「のりうつりの杖」を使ったマル秘テクニックを一挙公開!!

その1 相手の能力を得ることの長所と短所を把握すべし！

新登場アイテム「のりうつりの杖」は、振った相手にのりうつってモンスターを自由に操れるという面白いアイテムだ。当然いままで苦しめられていたそのモンスターの特殊能力は使い放題、アノ強い力が自分のものに……。ただし、のりうつっている時のシレンの体は、魂が抜けた状態で何もできず、のりうつったモンスターの後ろについてきているだけなので、非常に危険な状態ともいえる。本体を守りながらいかにして戦っていくかがポイントだ。

➡のりうつったモンスターとシレンが並んでいる場合、敵モンスターはシレンをまず狙ってくる。本体の守りは第一に考えておこう。

⬅敵の中には何も特殊能力をもっていないものもいる。緊急回避時以外は、ちゃんと考えて敵にのりうつろう。

その2 アイテム回収重視ののりうつりテク

モンスターの特殊能力を利用してアイテムを回収する。これがのりうつりの杖を手に入れた時に一番重要となるテクニックだ。のりうつりはそのフロアしか効力がないので、強い敵にのりうつっても、フロアの敵を全部倒したら楽しみはそこで終わり。だが、アイテムを回収しておけば後々までその恩恵にあずかることができるのだ。では、そのために狙うべきモンスターとは……？

まずはボウヤー系、ボウヤーは木の矢、コドモ戦車は鉄の矢が回収できるので、集められるだけ集めておこう。マルジロウ系の特殊能力は敵を転ばせることだが、その際、モンスターは持っているアイテムを落とす。そしてにぎりみならい系は、にぎりへんげ以降にのりうつって敵を倒すと、おにぎりに変化させることができるのだ。おにぎりをストックしておけば、ハラヘリで困ることが少なくなるぞ。

➡ボウヤー系にのりうつったら、壁に向かって矢を打ちまくろう。もし敵が近づいてきても、矢で遠距離から倒すことができるので、シレン本体も簡単に守りきれるぞ。

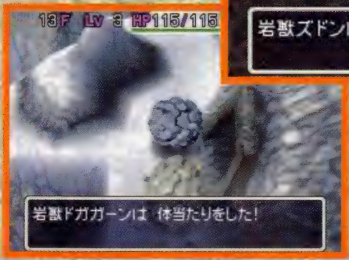
⬅マルジロウ系は敵を吹き飛ばすので、その場から動かずに特殊能力だけで攻撃すれば、ノーダメージで勝てる。まさに攻防一体の能力なのだ。

➡にぎりみならい系は少々特殊。敵を倒しておにぎりにするので、交戦によるダメージは避けられない。それでもおにぎりは入手したいところだ。

その3 ズドン系特技の効用

ノーダメージでモンスターを倒せる能力の代表格が、岩獣ズドン系の特殊能力。相手を壁まで突き飛ばすので、モンスターは体に触れることもできないぞ。そして岩獣ガガン、岩獣ドガガーンにのりうつると、相手を突き飛ばした上にぶつけた壁を破壊することもできる。しかもモンスターはマヒ状態になるので、まさに無敵状態だ。つるはし代わりにも使えるので、条件さえ整えばドロボウだってできるのだ。

➡ふっ飛ばした相手は壁にぶつかるまで飛んでいく。大部屋でやれば端までいってしまうので、身の安全は確保できる。



⬅ドガガーンの特殊能力は、ふきとばしの杖＋トンネルの杖といったカンジ。攻撃を受けた敵はトンネルを作りつつ豪快にふっ飛んでいく。

その4 どろぼう系は短期集中型!?

アイテムやギタンを盗むガマラ系とぬすっトド系のモンスターにのりうつると、シレンも敵モンスターからアイテムやギタンを盗めるようになる。しかも盗んだ後はワープして逃げるので、まさに盗み放題……と思ったら大間違い！　たしかにのりうつったモンスターはワープできるけど、シレン本体はその場に置き去りなのだ。当然、モンスターはシレン本体に攻撃を加えるので、すぐに本体に戻らないと、あわれナタネ村に逆戻りということに…。

➡「ぬすっトド発見！　のりうつりの杖も持っているし、ここはのりうつって盗みまくってやるぞ、どのモンスターがいいかな～」

⬅「あっ、盗んでワープしたのはいいけれど、本体が付いてきていない！　ピーンチ！」

その5 ワザと倒され、レベルアップした相手にのりうつる!

「のりうつりの杖」の回数に余裕があれば、わざとモンスターのレベルを上げてまたのりうつることもできる。たとえば鉄の矢がほしいけれどまだボウヤーしか出てこないなんて時に、まず弱めの敵にのりうつり、わざとボウヤーに倒させる。そうすれば、敵を倒したボウヤーはコドモ戦車にレベルアップするので、それにまたのりうつれば鉄の矢が量産できるというあんばいだ。杖がもったいなくてそうそうできるテクではないが、いざという時に覚えておくといい。

➡まず手近なモンスターにのりうつり、目標のモンスターを探す。見つかったら、本体が攻撃を受けないようにして、わざとやっつけられよう。

⬅そうすれば敵モンスターはレベルアップ。すぐにこちらの順番が回ってくるので、すかさずのりうつれるのだ。もうこのフロアでは無敵だろう。

どろぼうテクニック編

いけないコトとは分かっていてもつい挑戦してしまう危険にして甘美な完全犯罪への道

その1 強力無比な店主を出し抜くために知っておくべきこと

「風来のシレン」シリーズといえば“どろぼう”と答える人も多いはず。非合法な手段でアイテムを手に入れるというこの技は、ひとつ手順を誤れば異常に強い店主にボコられて昇天という危険性を内包している。しかも今回は店主のレベルが3段階も用意されているので、不用意に戦いを挑めば瞬殺は必至。また、従来のシリーズで完全犯罪を可能にさせてくれたアイテムが今回出番ナシとなったため、攻略法も考え直さなければならない。新アイテムを活用せよ！

←ちなみにレベルの高い店主には杖を振っても効果はない。だが、投げつければ効果を与えることができるので、完全に無力でもない。

その2 戦って倒すという武闘派には地雷をおススメ

店主とコトを構えるとはいっても、正面きって激突するわけではない。肉弾戦になれば敗北するのは目に見えているので、ワナを活用するのだ。ワナの中でもっとも有効なのは従来シリーズと同様に地雷系のワナで、うまく使えば店主を倒すことも夢ではない。ただし、店主がふたりいる店の場合もあるので、その場合は手順を考えないと店主を倒すこと自体が夢のまた夢となってしまう。地雷のワナにしても、その規模や有効範囲を考えないと生かせないので注意。

←正面きって戦っても勝てる気がしないので、通常の攻撃よりも大きなダメージを与えることができる地雷系のワナを起動させて攻撃！

その3 いざとなったら分身の巻物や土を使ってしのぐ！

不本意ながら店主と戦闘状態に陥った場合、とりあえずそのフロアから脱出することを考えなくてはならない。この時に有効なのは分身の巻物で、ターン数に制限はあるものの、効果が持続しているうちはオトリになってくれるので、脱出までの時間を稼ぐことができる。分身の巻物がない場合は城の材料である土でシレンのダミーを作り、場所がえの杖との併用で脱出する方法もある。この場合は今イチ確実性に欠けるが、何もしないよりはマシなのでガマン！

→分身の巻物が複数あれば、そのフロアからの脱出はほぼ確実といえる。勝算がない戦いに臨むのは無謀の極みでしかない。逃げるが勝ち！

←土を使って作った人形。分身の巻物の場合と異なり、店主はコイツを狙わない。それを利用して場所がえの杖を使って脱出という手もある。

その4 バクスイの巻物も効果的

ダンジョン内にあるさまざまなアイテムは使い方しだいでどろぼう用の必須アイテムとすることができる。その中でも代表格なのはバクスイの巻物だろう。店内でアイテムを盗む直前、店主の一撃を食らいそうな時、あるいは追手に追われている時など、いくつかの局面で効果的に使うことができる。盗むためと逃げるための両方で使える点はかなり評価できるので、できれば複数のストックを用意したいところ。完全犯罪用の素材としても有効だ。

➡バクスイの巻物を読んでムリヤリ眠らせる。持続ターン数に注意してチャンスを有効に生かそう。

⬅巻物を読む時の有効範囲にも注意。あせって通路内で読むのは愚の骨頂だ。脱出ルートを考えつつ部屋の中で読むことを忘れずに。

その5 複数のアイテムを駆使して安全確実な脱出口を確保！

どろぼうにとっていちばん大切なのは、所持しているアイテムや置かれている状況を冷静に判断して見極め、なおかつ使いこなす思慮深さと豪胆さを兼ね備えていることだ。所持している複数のアイテムの効果を考え、即座にそれらを組み合わせた脱出ルートを考え付くような発想ができなければどろぼうはできないのかもしれない。つるはしやトンネルの杖を使って強制的に道を作り、自分なりの安全ルートを考えついた時がどろぼう道の始まりともいえる。

➡本来は道がない場所だが、つるはしやトンネルの杖を使うことで新たな道を作り出す。もっとも、無限に使えるわけではないので使用回数には注意が必要。

⬅作り出した通路の延長上に次のフロアへの階段がある。この上にモンスターが乗ったときに場所がえの杖を使えば無事に脱出できるのだ

その6 条件さえ整えば完全犯罪は成立する！

これまでのシリーズに比べて条件は厳しくなったといえるが、完全犯罪は決して不可能なことではない。たとえば、ふきとばしの杖や引きよせの杖、場所がえの杖、トンネルの杖やつるはしを持っている場合、完全犯罪はほぼ成立したも同然となる。店の中と階段がある部屋までをトンネルの杖やつるはしを駆使してつなぎ、ふきとばしの杖や引きよせの杖を使って階段や落とし穴のワナを店内に持ってくることができればカンペキ。キレイに逃走できるのだ。

➡この場合もまずは掘る。掘って掘って掘りまくるのだ。これが下準備の第１弾。あとは場所がえの杖や引きよせの杖、ふきとばしの杖を使って階段を移動。

⬅杖の使用回数内に階段を運んでくることができればしめたもの。あとは欲しいアイテムをもらってトンズラするだけ。ビバ・完全犯罪！

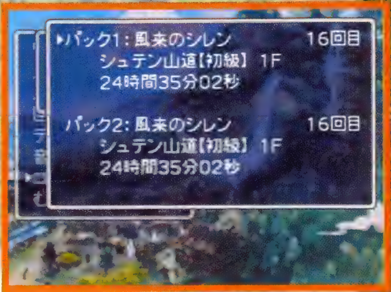
OTHERSテクニック編

知らないよりは知っていたほうが役に立つ(かもしれない)ちょっとした情報を公開！

その1 勝てば官軍？　チキン野郎？ コントローラパック活用法

大事に育ててきた武器や盾などを絶対に失いたくない人は注目！　カセット本体のデータをコントローラパック(別売り)に移し、同じデータを複数作っておくのだ。これなら、万が一大事な武器や盾を失ってしまっても、その冒険に出る前のセーブデータからリトライできる。ゲームの本質を無視するような技だけど、初心者にはおススメかも。

➡良く言えば完璧主義の慎重派、悪く言えば弱腰のチキン野郎。保険をかけるという意味では確かにムダではないのだが…。アナタならどうする!?



その2 自信があるならモンスターをレベルアップさせるのもアリ

装備している武器や盾の強さに自信がある場合、ダンジョン内の敵を故意にレベルアップさせて倒し、自らの早期レベルアップの糧とする攻略法を実践してもいい。わざと仲間を倒させたり、しあわせ草を使うことで意図的に敵のレベルアップを図るのだ。あまりにも強すぎる相手に行うのは危険だが、そのぶん経験値の見返りは期待できる。危険と隣り合せだがサクサクとレベルを上げるつもりならこの方法で進もう！

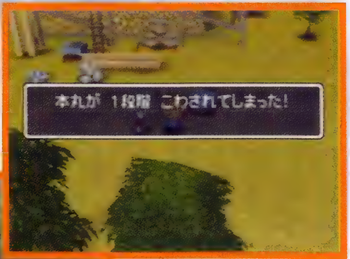
➡一触即発！　けっこうスリリングです。自分の装備に自信がないとこんなマネはできません。…生き延びることができるか!?

⬅無謀と言われるかもしれない。しかし、このデンジャラスな状況を勝ち抜くことに言い知れぬ快感をおぼえる風来人も少なくないハズだ。

その3 1度きりのアイテムがらみイベントを見たか!?

ゲーム中には、特定の条件によって発生する特殊なイベントが用意されている。知らない人は知らないまま終わる可能性もあるので軽く触れておこう。まず最初はシレン城ネタ。鬼の襲来で城が壊されると、城の建設地に城の材料(最高品質！)が落ちていることがある。次はシュテン山頂上ネタで、城の材料を持っていない状態で頂上に行くと、特別に城の材料を分け与えてもらえるのだ。便利だが、これらのイベントは1度のみの超限定だったりする。

➡城の建設地で城の材料を見つけるためには、まず建設途中の城を壊されなくてはならない。よい材料を使っていると発生しにくいってコト!?



⬅頂上に到着したのはいいけれど、加工してもらうための城の材料が1個もなし。この状態だと、1度だけ救済措置が取られるのだ。

その4 レベルアップのタイミングを見極めることも重要な要素!

ダンジョンの攻略法は人それぞれだと思うが、大部分の人は階層ごとに適度なレベルアップをするよう心がけているのではないだろうか。このフロアではこのレベル、という指針が自分の中にできていれば攻略パターンも自ずと読めてくる。自分が次のレベルに達するのに必要な経験値も常時把握していれば効率よく戦えるので、下記のレベルアップ早見表を参考にしてほしい。

↑戦闘が終わるたびに現在の経験値状況をチェックするようなマメな人はいないと思うが、これはこれで重要なのだ。

■しあわせ草の使いどきを誤るべからず

基本中の基本常識だが、しあわせ草もしくはしあわせ草を入れた草受けの杖を使うのは、レベルアップ直後というのが鉄則。次のレベルアップに必要な経験値を一気に稼いでくれるアイテムなので、それ以外の使い方をするともったいないのだ。レベルが高くなるほど必要な経験値も多くなるので、その点は留意すべし。

←しあわせ草はレベルアップ直後に使うのが常識。よくきき草や草受けの杖が併用できるとなお良い。

レベルアップ早見表

レベル	必要経験値	レベル	必要経験値	レベル	必要経験値
1	0	34	100000	67	1670000
2	10	35	120000	68	1730000
3	30	36	150000	69	1790000
4	60	37	180000	70	1850000
5	100	38	210000	71	1910000
6	160	39	240000	72	1970000
7	250	40	270000	73	2030000
8	370	41	300000	74	2090000
9	530	42	350000	75	2150000
10	730	43	400000	76	2210000
11	970	44	450000	77	2270000
12	1300	45	500000	78	2330000
13	1600	46	550000	79	2390000
14	2000	47	600000	80	2450000
15	2400	48	650000	81	2510000
16	2900	49	700000	82	2570000
17	3500	50	750000	83	2630000
18	4200	51	800000	84	2690000
19	5000	52	850000	85	2750000
20	6000	53	900000	86	2810000
21	7000	54	950000	87	2870000
22	8000	55	1000000	88	2930000
23	10000	56	1050000	89	2990000
24	13000	57	1100000	90	3050000
25	17000	58	1150000	91	3110000
26	22000	59	1200000	92	3170000
27	28000	60	1250000	93	3230000
28	35000	61	1310000	94	3290000
29	43000	62	1370000	95	3350000
30	52000	63	1430000	96	3410000
31	62000	64	1490000	97	3470000
32	73000	65	1550000	98	3530000
33	85000	66	1610000	99	3590000

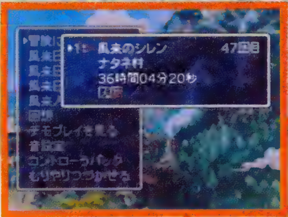
「シレン2」はもっともっと遊べる！

さらなるダンジョンへ…！

◆謎が謎を呼ぶシュテン山。すべての謎を解き明かして、真の風来人を目指せ！

シュテン山の不思議はこれだけではなかった!!

数々の試練を乗り越え、やっとナタネ村に平和を取り戻したと思ったのもつかの間、ナタネ村には早くも新たな事件が！しかもそれはナタネ村だけではなく、シュテン山のあらゆるところで勃発しているようだ。どうやらシレン達がナタネ村を旅立つには、まだまだ時間がかかりそう。ここでは鬼ヶ島クリア後、最初のほうで冒険できるようになる「神社の隠し穴」と新しい施設「もののけ王国」を少しだけ紹介しよう!



←鬼ヶ島をクリアしてエンディングを迎えると、冒険の記録に鬼ヶ島のマークがつく。この冒険の記録から始めると、ナタネ村に新たな展開が。

➡鬼ヶ島クリア後のババさまは、お告げのニューバージョンを聞かせてくれる。これからのシレンの運命を予言しているとか。

もののけ王国

◆モンスター好きにはたまらない！　ファン待望のステキな王国！

モンスターいっぱいのパラダイスを作るのだ!

シュテン山にたくさんいるモンスター達をいつでも好きな時に見ることができたら……。そんなことができてしまう夢のような施設が「もののけ王国」だ。次のページで紹介する「神社の隠し穴」で手に入るモンスターの壺で、モンスターを捕まえて持ち帰ってこよう。

⬅自然がいっぱいの広い王国内。それぞれのモンスター専用の檻が用意されているので、全部のモンスターを捕まえよう。

➡真ん中に池が見えるということは、ここには水系のモンスターが入るのだろうか。

⬅モンスターを捕まえてくると、檻の外にある立て札でそのモンスターについての説明が読めるようになる。

持ち出し可能♥

一度もののけ王国に入れたモンスターは、再びモンスターの壺に入れて、ほかのダンジョンに持って行くことができる。

いつでもいっしょ!?

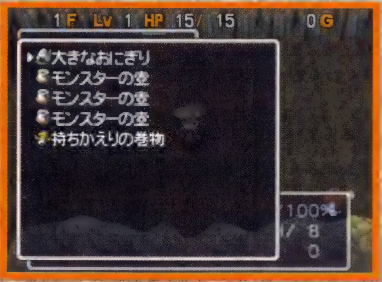
➡どのダンジョンでも一緒に戦える。

神社の隠し穴

◆拾えるアイテムのほとんどはモンスターの壺とのりうつりの杖。工夫が必要なダンジョンだ

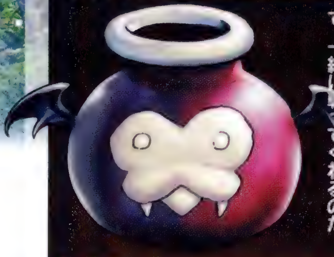
モンスターを捕まえてモンスターで戦うのだ！

もののけ王国に連れて行くモンスターを捕まえるダンジョンが、この「神社の隠し穴」。アイテムを持ち込むこともできないし、武器や盾もほとんど落ちていないので、必要なアイテムはモンスターを使って手に入れよう。どれだけうまくモンスターの長所を引き出せるかが、攻略のポイントだ。



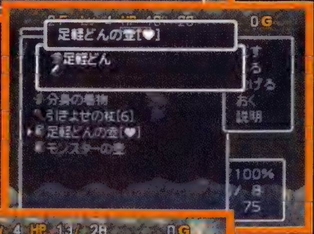
⬅ダンジョンに入ったばかりのシレンは丸裸状態。モンスターをたくさん捕まえて、がんばって持ち帰ろう。

こいつでゲットだ！ モンスターの壺



この神社の隠し穴でしか落ちていないこの壺は、投げることでモンスターを捕まえることができる。一度捕まえたモンスターはシレンになついて、一緒に戦ってくれるのだ。

⬅捕まえたいモンスターにモンスターの壺を投げる。捕獲に成功するとモンスターが壺の中に吸い込まれ……。



➡見事に捕まえることに成功！ 壺の中を見てみると、ちゃんとモンスターが入っているのが確認できる。

⬅壺から出したモンスターの頭の上にあるハートマークは、仲間モンスターであることのしるしだ。

こんなことができるんです

1 おはなし

味方になったモンスターに話しかけると、なんと返事をしてくれる。きちんと言葉がしゃべれるのもいれば、鳴き声だけのモンスターもいるが、その返事は各モンスターの特徴がよく表われている。

⬆まだみならいだから、アイテムをおにぎりにしてしまう特殊能力が使えないなんて……。こんなところで意外なヒミツが分かったり。

2 レベルアップ

仲間のモンスターは、野生のモンスターを倒すとレベルが上がるが、マムル→あなぐらマムルのような進化はしない。マムルはマムルのままだ。また、モンスターによってレベルの上限が違うらしい。

⬆マムル系モンスター3匹揃い踏み。レベルが上がっていけば、並のモンスターには負けない。最強のマムル戦隊のできあがり!?

3 のりうつり

ダンジョンに落ちているのりうつりの杖を使って、モンスター達のさまざまな特殊能力を工夫して使えばたいていのピンチはクリアできる。のりうつるモンスターは、仲間でも野生でもどちらもOKだ。

⬆おなかが減って倒れそう。そんな時、前方からにぎりへんげが現われた。この大ピンチも、のりうつりの杖を使えば大チャンスに？

すぎやまこういち

Kouichi Sugiyama
SPECIAL INTERVIEW

ゲーム機がどんなに進化しても、いい曲を作るということが、いちばん大事なことだと思う。

『不思議のダンジョン』シリーズはもちろん、『ドラゴンクエスト』シリーズなどでもおなじみの作曲家・すぎやまこういちさんに、『風来のシレン2』の音楽について、たっぷり語ってもらったぞ！

日本古来の楽器が続々登場。こんな音楽、聴いたことある？

――『風来のシレン』の音楽は、和風のRPGであるということもあって、和楽器が中心のサウンド作りになっていると思うのですが、具体的にはどういった楽器が使われているのでしょうか？

すぎやま「音色については、尺八、お琴、琵琶が中心ですね。それからパーカッション系だと鼓や大太鼓といったものも出てくるし、横笛やチャンチキみたいな音もあるし、手拍子もある（笑）。あと、ちょっと変わったところでは、雅楽の楽器で笙とか篳篥なんかも大好きな楽器なので、そういった音色も使われていますよ」

――篳篥に笙ですか……。えっと、それはいったいどんな楽器なんでしょうか？

すぎやま「篳篥というのはね、ダブルリードと言って、2枚の竹のヘラを口で挟んでビーっと鳴らすものですね。みなさんのよく知ってるものでは、昔の屋台の支那そば屋が鳴らしていたチャルメラ、あのタラリ～ララというのがダブルリードなんですよ（笑）。あの系統の楽器ですね、篳篥というのは。それから、笙というのは、12本の竹笛がまとまってハーモニーを奏でる楽器のことです」

――なるほど。いや、まったく知りませんでした。すみません（笑）。

すぎやま「いまはもうそれが平均的な日本人の姿になっちゃったと思うんですよ。あなたが悪いんじゃなくてね（笑）。日本人自身が日本古来の楽器をほとんど知らなくなってしまったことは、日本の伝統文化の衰退にも繋がるわけですから。この『風来のシレン』を通じて、日本古来の楽器の音色に興味を持ってくれるきっかけになればいいなと思っています」

――メインテーマのメロディなど、前作を引き継いでいるものも多いですね。

すぎやま「メインテーマについては、前作の流れを汲んでいます。それは『ドラゴンクエスト』のオープニングのマーチがシリーズを通して流れるように、『風来のシレン』のテーマも、シリーズを通して流れるものだと思っていますから。新しいものですと、今回は城を作っていくという話なので、お城がだんだん出来上がっていく過程に合わせて、お城のテーマのメロディもだんだん立派になっていって、最後に天守閣まで出来上がったときは、完全なメロディが堂々と奏でられるというような、城の出来上がり具合による曲の変化も楽しめると思いますよ。それから先ほどお話しした篳篥の音をはじめ、和楽器の音色を非常にいい感じで作ってもらえたので『これはまさに雅楽だぞ』みたいな感動もありますから、そのあたりも聴きどころじゃないでしょうか」

ニンテンドウ64というのは楽器であって、それを使って僕とチュンソフトのサウンド室が協力しながら演奏しているわけです

レベルアップの音楽は、熊手売りがヒントだった。

――レベルアップのときの音とか、音楽というよりは短めのジングルっぽいものもすべて作られているんですか？

すぎやま「もちろん。やっぱり2～3秒のミュージックエフェクトであっても、本編の曲と感覚的に一貫性がないといけないでしょ。それは当然僕が作るべきだと思っていますから。『風来のシレン』のレベルアップの音は、考えに考えてひねり出したアイデアがピタっとハマったという（笑）。非常に日本的でしょ。手拍子打って「ヨォーッ！　チャンチャンチャン」。レベルが上がった、おめでとう！　っていう。あれはね、神社で熊手を売っているじゃないですか。それを買うと「はい、お買いあげ！」ってみんなで手拍子を打つんですよ。あの雰囲気が『風来のシレン』にはまるなと（笑）。そう思って、中村社長に提案したら『面白い、乗った！』ということで決まりました（笑）。あれ自身は曲ではないんですけど、あのレベルアップの音っていうのが『風来のシレン』の世界にピタッとハマって、なおかつ中の音楽とも一貫性を保っているわけですよね。ですから、ゲーム音楽の作曲家は、ミュージックエフェクトまで一貫性を持ったものを考える責任があると思いますよ」

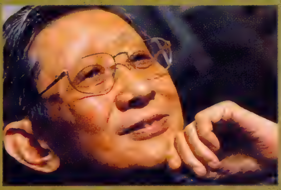
元祖プロゲーマーは、運を鍛えるのも上手かった!?

――すぎやまさんとチュンソフトのコンビは、いつ頃から始まったのですか？

すぎやま「チュンソフトの中村さんとは、いちばん最初の『ドラゴンクエスト』のときに、初めて出会ったのですが、中村さんは、作曲家の偉い先生がゲームのことなんかわかるのかいなんていう不安があったらしいんですよ。でも、最初に会ったときに、機械で遊ぶビンゴゲームの完成度が高くて面白いなんて話でふたりで大いに盛り上がって（笑）。それで、この作曲家の先生はゲームのことにも非常に強くて安心したと言ってましたけどね。僕自身、それくらいあらゆるゲームに強かったわけで、自分では元祖プロゲーマーと言ってますけど（笑）。元祖プロゲーマーでありプロの作曲家であるわけですから、いつかはこれが結びつくだろうというのは予感していました。もし『ドラゴンクエスト』の話がなくても、いずれはゲーム音楽を手がけたとは思いますよ。ただ、僕の場合は、子供の頃からゲームやギャンブルをやり尽くして運を鍛えてあるということがあって（笑）。これがモノをいって『ドラゴンクエスト』というい ちばんいいゲームにドンと当たったんですよ。それで中村さんにも出会えて『風来のシレン』までつながるわけ

Profile

すぎやまこういち
1931年4月11日生まれ。東京都出身。作曲家。おもな代表作は、TV『帰ってきたウルトラマン』、『伝説巨神イデオン』、ゲーム『ドラゴンクエスト』シリーズ、『不思議のダンジョン』シリーズ、『ダービースタリオン』、『半熟英雄』など多数。



ですから、これこそ運を鍛えてあった賜物でしょう（笑）」

ニンテンドウ64を使った、最高の演奏を聴いてほしい！

――昔のファミコン時代と較べると、ゲーム機自体も進化して、音もゴージャスな作り方が許されるようになってきたと思うのですが、そういったプラットフォームの変化についてはどう思われますか？

すぎやま「僕自身は、曲を作るときにプラットフォームの違いはまったく意識していません。曲を作るときは、ゲームボーイであろうがニンテンドウ64であろうが関係ないですね。トラック数が増えたりというような機械の進歩があっても、それは音楽の本質に影響を与えるようなものじゃないと思うんです。確かにいまのゲーム機は音的にもすごい能力を持っていますよね。でもそれを鳴らしたものよりも、昔のファミコンの曲の方がいいってこともあるでしょ。曲の力はプラットフォームとは関係ないんです。ファミコンであろうが、それこそ携帯電話の着メロであろうが、いいメロディーはいいメロディーですから。とにかくいい曲を作る。それだけですよ！」

――とはいえハードウェア的な制限も、当然あるわけですよね。

すぎやま「もちろんそうです。たとえば尺八で言うと、奏法によっていろんな音が出るわけです。普通に吹いたときの音とか、虚無僧が吹くような、ほとんど息の音の中に尺八の音がちょっと混ざってるみたいな音もある。ところが、尺八だけで10音色も使うなんていうことは、メモリの制限があって現在でも不可能なんですね。ですから、音を2音色くらいまで絞ってでも、なんとかリアルな音を再現しようって、チュンソフトのサウンド室が頑張ってくれたおかげだと思っています」

――逆に、そういった制約の中から新しいアイデアが生まれることもあるのでしょうか。

すぎやま「まぁゲーム音楽を作るときは、パズルを解くような作業がとても多いことは確かですね。どう解こうかとか、こちらを立てればあちらが立たずみたいなことはしょっちゅうあるわけです。

僕はゲーム機っていうのはシンセサイザーのようなものじゃないかって思っているんですよ。ニンテンドウ64というのは楽器であって、それを使って僕とチュンソフトのサウンド室が協力しながら演奏しているわけです」

――演奏の手応えはいかがでしたか？

すぎやま「うん。これまでのゲーム音楽の中でも、非常にレベルの高いものになったと思いますよ。ぜひ、この演奏を聴いてもらいたいですね」

風来のシレン2
公式ガイドブック

索引 さくいん
50音順INDEX

名前（ジャンル）	ページ
あ	
アイアントド（モンスター）	107
アイアンヘッド（モンスター）	124
アイアンヘッドの頭（アイテム）	145
足軽どん（モンスター）	108
アスカ（キャラクター）	22
あなぐらマムル（モンスター）	98
あばれ馬将軍（モンスター）	110
アメンジャ（モンスター）	135
荒馬ザムライ（モンスター）	110
イアイ（モンスター）	121
イガイガボトボト（ワナ）	43
胃拡張の種（アイテム）	177
いかずちの巻物（アイテム）	167
石（アイテム）	184
イダテン（モンスター）	120
イッテツ戦車（モンスター）	114
イテテの土偶（土偶）	49
命の草（アイテム）	175
いやすぎガッパ（モンスター）	133
岩（アイテム）	182
腕輪（アイテム）	158
うどん屋むみゅう（施設）	58
うどん屋むみゅうのおばさん（キャラクター）	26
馬武者（モンスター）	110
うろこの盾（アイテム）	150
ウルロイド（モンスター）	127
エビルカンガルー（モンスター）	128
炎上の巻物（アイテム）	168
遠投の腕輪（アイテム）	158
遠投の土偶（土偶）	47
黄金の間（ダンジョン）	93
大型地雷（ワナ）	42
オオカブトの盾（アイテム）	150
大きなおにぎり（アイテム）	179
おおチンタラ（モンスター）	99
大部屋の巻物（アイテム）	163
弟切草（アイテム）	174
落とし穴（ワナ）	40
オトト軍曹（モンスター）	118
オトトげんすい（モンスター）	118
オトトスピア（アイテム）	146
オトト大将（モンスター）	118
オトト兵（モンスター）	118
鬼ヶ島（ダンジョン）	86
おにぎり（アイテム）	178
おにぎり（状態変化）	37
おにぎりの土偶（土偶）	48
鬼サソリ（モンスター）	119
おはらいの巻物（アイテム）	166
鬼よけ水（アイテム）	181
オヤジ戦車（モンスター）	114
オヤブン（キャラクター）	30
か	
会心の矢（アイテム）	162
回転板（ワナ）	41
回復の剣（アイテム）	146
火炎草（アイテム）	174
かじ屋（キャラクター）	28
ガゼル教皇（モンスター）	111
形見の壺（アイテム）	171
かつおぶし（アイテム）	143
かまいたちの矢（アイテム）	162
ガマグッチ（モンスター）	115
ガマゴン（モンスター）	115
ガマラ（モンスター）	115
カミカゼ（モンスター）	120
ガラハ（キャラクター）	31
ガリガリオニ（モンスター）	31

名前（ジャンル）　ページ

皮の盾（アイテム） 148
岩獣ガガン（モンスター） 130
岩獣ズドン（モンスター） 130
岩獣ドガガーン（モンスター） 130
木（アイテム） 181
ギガヘッド（モンスター） 124
きたえた木の盾（アイテム） 152
きたえた木刀（アイテム） 144
ギタンの土偶（土偶） 48
木づち（アイテム） 145
木の矢（アイテム） 161
木の矢のワナ（ワナ） 44
行商人（キャラクター） 28
巨大なおにぎり（アイテム） 179
キララ（キャラクター） 25
キングオトシゴン（モンスター） 131
金の盾（アイテム） 152
銀の矢（アイテム） 162
クギワラドール（モンスター） 132
草（アイテム） 173
草受けの杖 157
草投げの杖 157
くねくねハニー（モンスター） 106
くねくねよけの腕輪（アイテム） 159
けいこ場 59
ゲイズ（モンスター） 116
ケロケロの雨（ワナ） 39
ケロケロぼうず（モンスター） 102
ケロぼうず（モンスター） 102
ケンゴウ（モンスター） 121
ケンゴウの刀（アイテム） 144
合成の壺（アイテム） 170
氷の巻物（アイテム） 168
ゴーレム（モンスター） 125
ゴスンドール（モンスター） 132
コッパ（キャラクター） 18
コドモ戦車（モンスター） 114
子分達（キャラクター） 31
ゴリボット（モンスター） 127
ころばしの土偶（土偶） 48
ころばぬ先の杖（アイテム） 157
ころび石（ワナ） 39
こんぼう（アイテム） 140
混乱（状態変化） 36

名前（ジャンル）　ページ

さ

最高の岩（アイテム） 182
最高の鬼よけ水（アイテム） 181
最高の木（アイテム） 181
最高の砂鉄（アイテム） 182
最高の土（アイテム） 180
材料（アイテム） 60/180
サスミ（キャラクター） 27
砂鉄（アイテム） 182
雑草（アイテム） 177
サトリのつるはし（アイテム） 146
侍どん（モンスター） 108
３倍速（状態変化） 38
しあわせ草（アイテム） 174
しあわせの盾（アイテム） 153
しあわせの杖（アイテム） 155
仕入れ直しの巻物（アイテム） 166
しおいやん（モンスター） 101
しおかんぺん（モンスター） 101
しおやだん（モンスター） 101
識別の壺（アイテム） 170
識別の巻物（アイテム） 163
シップウ（モンスター） 120
ジバクの土偶（土偶） 49
シハン（モンスター） 121
しびれサソリ（モンスター） 119
シャーガ（モンスター） 112
ジャノメぼうず（モンスター） 102
重装の盾（アイテム） 149
10ダメージの土偶（アイテム） 47

名前（ジャンル）　ページ

シュテン山道上級（ダンジョン） 78
シュテン山道初級（ダンジョン） 64
シュテン山道中級（ダンジョン） 72
シュテン山頂上（地名） 70
シュテン山中腹（地名） 69
シュテン山（地名） 54
召喚スイッチ（ワナ） 40
ショウカンマル（モンスター） 104
女王グモ（モンスター） 136
成仏のカマ（アイテム） 142
食料（アイテム） 178
地雷（ワナ） 42
地雷ナバリの盾（アイテム） 148
ジライヤ（モンスター） 104
シレン（キャラクター） 18
城（施設） 60
城の建設予定地（施設） 59
神社（施設） 59
すいだしの巻物（アイテム） 164
水てきポットン（ワナ） 43
スイテキマル（モンスター） 104
睡眠（状態変化） 36
スーパーゲイズ（モンスター） 116
ストーンゴーレム（モンスター） 125
すばやさ草（アイテム） 177
スパークソード（アイテム） 145
ズルキチ（モンスター） 100
聖域の巻物（アイテム） 166
象牙の剣（アイテム） 146
象牙の盾（アイテム） 152
倉庫屋（施設） 58
装備はずし（ワナ） 39
ゾワゾワの巻物（アイテム） 168

名前（ジャンル）	ページ

た

タイガーウッホ（モンスター） 109
タイガーウホーン（モンスター） 109
タイガーウホホ（モンスター） 109
大こうずいのワナ（ワナ） 44
大将どん（モンスター） 108
ダイジライヤ（モンスター） 104
大バクハツの土偶（土偶） 47
大砲の弾（アイテム） 184
大落石（ワナ） 43
ダイレップウ（モンスター） 120
高とび草（アイテム） 176
ビックリの壺（アイテム） 171
盾（アイテム） 147
たまらんガッパ（モンスター） 133
小さな谷（ダンジョン） 56
チェインヘッド（モンスター） 124
ちからの腕輪（アイテム） 160
ちからの草（アイテム） 175
地の恵みの巻物（アイテム） 164
ちゅうチンタラ（モンスター） 99
ちょきんの壺（アイテム） 169
チンタラ（モンスター） 99
使い捨ての剣（アイテム） 144
使い捨ての盾（アイテム） 151
杖（アイテム） 154
土（アイテム） 180
壺（アイテム） 169
壺増大の巻物（アイテム） 165
壺われずの巻物（アイテム） 166
つるはし（アイテム） 141
鉄の矢（アイテム） 162
鉄の矢のワナ（ワナ） 44
テッポウ竜（モンスター） 131
テッポーウオー（モンスター） 131
デビルカンガルー（モンスター） 128
デブータの石（アイテム） 184
デロデロの湯（ワナ） 40
天使の種（アイテム） 177
店主（キャラクター） 29
天の恵みの巻物（アイテム） 164
どうくつマムル（モンスター） 98
とうしの腕輪（アイテム） 159
投石の土偶（土偶） 49
とうぞく番（キャラクター） 29
毒消し草（アイテム） 176
毒サソリ（モンスター） 119
特製おにぎり（アイテム） 179
毒草（アイテム） 176
土偶（土偶） 47
毒矢のワナ（ワナ） 42
どしゃぶりボウズ（モンスター） 102
トドの盾（アイテム） 151
殿様どん（モンスター） 108
ドラゴン草（アイテム） 175
トラバサミ（ワナ） 42
ドレインバスター（アイテム） 142
鈍足（状態変化） 37
鈍足の杖（アイテム） 155
鈍足のワナ（ワナ） 41

な

長巻（アイテム） 140
ナシャーガ（モンスター） 112
ナタネ村（地名） 58
にぎり親方（モンスター） 113
にぎりへんげ（モンスター） 113
にぎりみならい（モンスター） 113
にぎりもとじめ（モンスター） 113
如意棒（アイテム） 144
ぬけがら（状態変化） 37
ぬすっトド（モンスター） 107
眠りガス（ワナ） 41
のりうつりの杖（アイテム） 157
呪いよけの盾（アイテム） 153

は

倍速（状態変化） 38
ハイパーゲイズ（モンスター） 116
パ王（モンスター） 126
パオパ王（モンスター） 126
パオパ王ーン（モンスター） 126
白紙の巻物（アイテム） 165
バクスイの巻物（アイテム） 165
パコタン（モンスター） 103
パコレプキーナ（モンスター） 122
パコレプキン（モンスター） 122
パコレプキング（モンスター） 122
場所がえの杖（アイテム） 155
バッドカンガルー（モンスター） 128
バトルカウンター（アイテム） 148
バネ（ワナ） 40
ババさま（キャラクター） 26
ハラヘリーオン（モンスター） 134
ハラヘリータ（モンスター） 134
ハラヘリーニョ（モンスター） 134
ハラへりよけの腕輪（アイテム） 160
ハラベルト（モンスター） 134
番犬（キャラクター） 29
ヒツジ神官（モンスター） 111
ばん族の盾（アイテム） 149
引き上げの巻物（アイテム） 165
引きよせの杖（アイテム） 156
ピコタン（モンスター） 103
必勝ダルマさま（キャラクター） 27
一ツ目殺し（アイテム） 142
火ばしらの杖（アイテム） 156
ひまガッパ（モンスター） 133

名前（ジャンル）	ページ
百発百中の腕輪（アイテム）	159
ヒマキチ（キャラクター）	21
封印（状態変化）	37
武器（アイテム）	139
ふきとばしの杖（アイテム）	156
ふきとばしの土偶（土偶）	48
不幸の杖（アイテム）	155
復活の草（アイテム）	175
分身（状態変化）	38
分身の巻物（アイテム）	167
ベアボーグ（モンスター）	127
へんげの壺（アイテム）	170
ボウヤー（モンスター）	114
ポコタン（モンスター）	103
矛の盾（アイテム）	153
ほぞんの壺（アイテム）	169
ま	
マーモ（キャラクター）	24
まがりの腕輪（アイテム）	159
巻物（アイテム）	163
マグマゴーレム（モンスター）	125
まじしおいやん（モンスター）	101
まじしおの腕輪（アイテム）	160
まずそうなおにぎり（アイテム）	179
マゼゴン（モンスター）	123
マゼモン（モンスター）	123

名前（ジャンル）	ページ
マゼルン（モンスター）	123
マネギネコ（キャラクター）	26
魔法消しの土偶（土偶）	48
マルえもん（キャラクター）	27
マルジロウ（モンスター）	105
マルジロウ兄（モンスター）	105
マルジロウ父（モンスター）	105
丸太のワナ（ワナ）	41
マムル（モンスター）	98
身がわりの土偶（土偶）	47
見切りの盾（アイテム）	151
水がめ（アイテム）	171
水がれの巻物（アイテム）	167
Mr.ジャイロ（モンスター）	117
Mr.ブーン（モンスター）	117
Mr.ヘリコ（モンスター）	117
店（施設）	50
乱れ馬王（モンスター）	110
ミドリトド（モンスター）	107
村おさ（キャラクター）	27
めぐすり草（アイテム）	174
メッキの巻物（アイテム）	164
目つぶし（状態変化）	36
持ちかえりの巻物（アイテム）	168
元風来人の家（施設）	59
もののけ王国（施設）	206
物知りの杖（アイテム）	157
モンスターの壺（アイテム）	170
モンスターのワナ（ワナ）	44
モンスターハウス（ワナ）	45

名前（ジャンル）	ページ
や	
矢（アイテム）	161
ヤギ司祭（モンスター）	111
薬草（アイテム）	173
やまびこの盾（アイテム）	151
ヤミキチ（モンスター）	100
ヤリ（アイテム）	145
よい岩（アイテム）	182
よい鬼よけ水（アイテム）	181
よい木（アイテム）	181
よい砂鉄（アイテム）	182
よい土（アイテム）	180
妖刀かまいたち（アイテム）	141
よくきき草（アイテム）	176
ヨロイグモ（モンスター）	135
ら	
落石（ワナ）	43
ラシャーガ（モンスター）	112
リク（キャラクター）	23
わ	
ワナけしの巻物（アイテム）	167
ワラドール（モンスター）	132
ワルキチ（モンスター）	100
ん	
ンドゥバ（モンスター）	106

チュンソフト恒例 風来のシレン2

早解きクリアキャンペーン

早解き
タイムランキングで
上位1.000名様に

鬼退治認定プレートをプレゼント!!

チュンソフト恒例の早解きキャンペーン、今回はなんと応募いただいた全国の風来人の中で、何番目に鬼退治を達成したかがわかる通しナンバーの入っている『鬼退治認定プレート』を1.000名様にプレゼントいたします。

新ルール採用!

今回の早解きは今までの早解きとちょっと違う新ルールを採用！今回からは「先着」ではなく、ゲーム中でのクリア時間の早さを競います。今までの早解きと少しルールが違いますので、公式ルールと応募のきまりをよく読んで、ふるってご応募ください!!

公式ルール

- 鬼を退治し、ナタネ村に平和を取り戻すエンディングまでの早解きクリア時間を競います。
- 早解きクリアタイムランキング上位1.000名様に「鬼退治認定プレート」をプレゼントいたします。
- 当キャンペーン期間中は、ひとり何回応募してもOKです。
- 2回以上応募された場合は、一番早いタイムの応募分がひとつだけ採用されます。
- お送りいただいたパスワードに不正が認められた場合は失格となりますのでご注意ください。必ず自分でクリアしたパスワードをお送りください。
- 当選は賞品の発送をもって、発表にかえさせていただきます。
- 当キャンペーンの応募状況、ランキング順位等のご質問につきましては、一切お答えしかねますのでご了承ください。

応募条件

ゲームをエンディングまでクリアすること

応募のきまり

必ず官製ハガキに①あなたの郵便番号②住所③氏名④年齢⑤電話番号⑥ゲームエンディング後に表示される「クリアタイム」(○○時間○○分○○秒とお書きください)⑦ゲームエンディング後に表示される「パスワード」(ひらがな4文字)⑧ゲームエンディング後に表示される「冒険回数」(○○回)を書いてお送りください。

キャンペーン応募期間

2000年9月27日～2000年10月31日当日消印有効。

※『風来のシレン2 ひみつの巻物』では、10月26日消印有効となっていましたが、10月31日消印有効に変更になりました。

ハガキオモテ

50
160-0022
東京都新宿区新宿6-24-20
シグマ東新宿ビル10F
株式会社チュンソフト
『風来のシレン2
早解きクリアキャンペーン』係

ハガキウラ

①郵便番号
②住所
③氏名
④年齢
⑤電話番号
⑥クリアタイム
⑦パスワード
⑧冒険回数

応募のあて先

〒160-0000
東京都新宿区新宿6-24-20
シグマ東新宿ビル10F
株式会社チュンソフト
『風来のシレン2
早解きクリアキャンペーン』係

注意! パスワードや、記入事項に間違いがあると失格になってしまいます。応募する前にもう1度よく確認しましょう。

マジでいろいろ大募集！

1　キャラクター人気投票

「風来のシレン2」キャラクター人気投票、開催決定！

登場人物（シレン、コッパ、サスミ、アスカ、リク、マーモ、村おさなどなど）、または登場モンスター（マムル、しおいやん、アイアンヘッド、ゲイズ、オヤブンなどなど）の中から、好きなキャラクター＆嫌いなキャラクターをひとり（または一体）ずつ選んで、本誌付属のアンケートハガキでお送りください。

2　「男の散りざま」大募集！

モンスターに取り囲まれて、ワナにかかって、空腹で、ドロボーに失敗してetc……。そんなさまざまな「散りざま」や、とってもヒサンな目にあってしまったなどのおもしろエピソードを大募集！　具体的な「散りざま」の内容を、下記の＜必要条件＞を含めてなるべくわかりやすく書いてください。

倒れることは決して恥ずかしいことではないぞ！

＜必要条件＞

・場所（どのダンジョンの何階で？）
・持ち物（どんなアイテムを持っていた？）
・状況（モンスターの種類や配置やワナの状況は？）
＊これらの要素を文章の中に盛り込んで書いてください。

＜例文＞

シュテン山道中級の9階を冒険していたときのこと。イダテンとの戦闘中にタイガーウッホが登場。ヤバイと思った次のターン、投げてきましたよイダテンを。まあ、ダメージ自体はたいしたことはなかったのですが、問題はそれでイダテンが死んでしまったこと。ハッと気付けばタイガーウッホはタイガーウホホにレベルアップ。次のターンでこんどはシレンが投げられたんです、ワナの上に。よりによってそれが「しょうかんのワナ」だったとは……。ボー然とした私が、この次のターンで死んでしまったことは言うまでもありません。

3　「オレの自慢」求む！

自慢とは…自分のプレイスタイルや合成したアイテム、すごいモンスターの倒し方など、他人に誇れるスゴイこと。「+99のかつおぶし作っちゃったよー」といったものから、「足踏み回復は、店主に入り口をふさいでもらったお店の中で」といった独自のセオリー、さらには「お金を盗んだガマラはたっぷりいたぶってから倒す（by伊集院光）」といったオレならではのこだわりまで、とにかく他人に言いたいことをなんでも募集。「こういう時に」「このアイテムで」「こう使う」、「このモンスターには」「こう戦う」といった笑えるネタをお待ちしています。

応募方法

官製ハガキまたは封書にて応募してください。また、キャラクター人気投票については、本誌付属のアンケートハガキに書き込めるようになっていますので、そちらに明記の上、ご応募ください。
応募するコーナー名、住所（郵便番号）、氏名（ペンネーム希望の方はそちらも併記してください）、年齢、職業（学年）、電話番号を明記の上、下記の宛先までお送りください。
なお、これらの応募はチュンソフトホームページ（www.chunsoft.co.jp）でも受け付けております。
応募についての詳細はホームページを御覧ください。

発表方法

選考の上、特に優秀な作品やおもしろいお話に関しましては、チュンソフトホームページ上にて発表させていただきます！　また上位入賞者には「風来のシレン2　マウスパッド」「風来のシレン2　学習帳」のいずれかをプレゼントいたします！　みなさまふるってご応募ください！

あて先

〒160-0022
東京都新宿区新宿6-24-20
シグマ東ビル新宿ビル10階
株式会社チュンソフト出版部
「風来のシレン2　○○○○○」係

風来のシレン2、最強の攻略本――。

公式パーフェクトガイド

2000年
11月2日発売

すべてのダンジョンの謎を徹底攻略！

鬼ヶ島後半以降続く、シレンの冒険をバッチリサポート。モンスターやアイテムのデータも完全網羅。『風来のシレン2』を遊び尽くすためには欠かせない一冊。

■本体価格：1.300円（税別）
■A5版■240ページ

シレン達のヒミツがギッシリ！

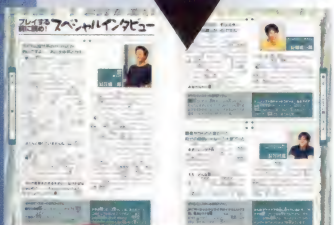
ひみつの巻物

好評
発売中!!

■本体価格：750円（税別）
■A5版■96ページ

風来のシレンシリーズのビギナーからマニアまで誰でも楽しめる『風来のシレン2』ファンブックが登場。ほかでは読めない情報満載だ!!

おもしろ記事が
もりだくさん！



開発者インタビュー

柴田亜美の
チュンソフト
潜入マンガ

特典
シレンスペシャル
シール

風来のシレン2　チュンソフト特製アイテム

■本体：900円（税別）

モンスターの魅力バクハツ♥

モンスターシール大図鑑

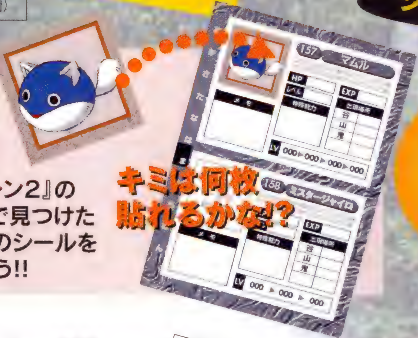
2000年10月5日発売

集めて、貼って、自分だけの“もののけ王国”！

かわいくて憎らしい（？）『風来のシレン2』のモンスター達がシールになった！　いっぱい貼ってモンスター図鑑を完成させよう！

シールは全部で162種類

遊び方



『風来のシレン2』のダンジョンで見つけたモンスターのシールを図鑑に貼ろう!!

『風来のシレン2　特製シール』イトーヨーカドーで限定発売！

■本体：150円（税別）

シール図鑑とあわせて持てば完ペキだ！

あなたのメッセージをシレンがお届け！

ポストカードブック

2000年11月1日発売

大切なあの人やお友達に出すならこのポストカードがオススメ。シレン達のポスタカードが届いたら、どんな人でも喜ぶこと間違いなし！

■本体：800円（税別）

21世紀をシレンと共に！

2001年卓上カレンダー

2000年11月1日発売

1年中シレン達と一緒に過ごせるね。2001年になるのが楽しみ！

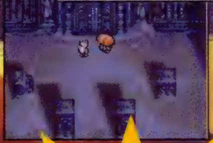
■本体：900円（税別）

※写真の商品はサンプルです。実際の商品と異なる場合がございますのでご了承下さい。

待望の続編、ついに登場！

不思議のダンジョンシリーズ『風来のシレン』がゲームボーイカラーで登場。『風来のシレンGB』で月影村を救ったシレンの、次の冒険の行く先は…。

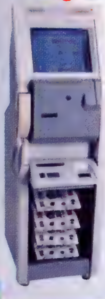
発売時期：未定

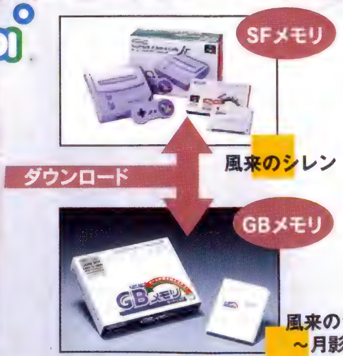


お楽しみに！

©CHUNSOFT／すぎやまこういち

ローソンの「Loppi」で『シレン』を遊ぼう！





風来のシレン

風来のシレンGB
～月影村の怪物～

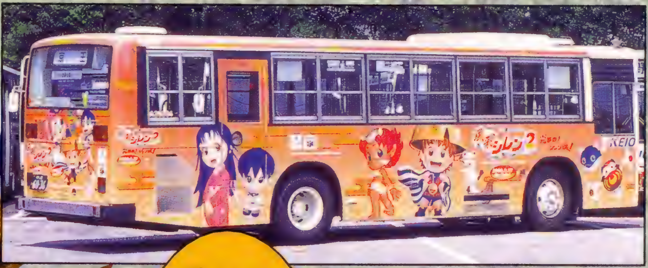
あの名作『風来のシレン』と『風来のシレンGB～月影村の怪物～』が、ローソンの「ロッピー」でダウンロードできる！　それぞれ「SFメモリ」と「GBメモリ」が必要だ。

⬇「ロッピー」のこの画面右列上から3番目を選択。あとは画面の指示に従おう。

■ゲーム書き換え料金：1000円(税別)

カッコイイ!　シレンバスに乗ろう!

車両全体が広告になったバスの『風来のシレン2』バージョンが東京の街を走るぞ!　渋谷を中心に、2001年秋まで走行予定。見かけたら乗ってみよう!



シレンバス走行区間(東京)

京王バス

新宿駅西口	練馬駅
渋谷駅	阿佐ヶ谷駅
中野駅	三鷹駅

各路線

WINDOWS版『シレンVer.2』今冬発売!!

内容はそのままに、WINDOWSユーザーに大好評だったWINDOWS版『風来のシレン』のVer.2の発売が決定!　今度はインターネットに対応しているので、風来人番付のランキングを競えるようになった。なお、WINDOWS版『シレンVer.1』は『Vector』のHPで好評ダウンロード中。

➡キミの順位がいくつなのか、リアルタイムで知ることができる!!

WINDOWS版『風来のシレンVer.2』の最新情報はチュンソフトのHPで随時発表していきます。

アドレス

www.chunsoft.co.jp

GAMES

今までにチュンソフトから発売されたゲームソフトを一気に紹介。どれも最後まで飽きさせない珠玉の名作ばかり。

不思議のダンジョン

風来のシレン2 ～鬼襲来！　シレン城！～

それはまだシレンが子供のころのお話。ふと立ち寄ったナタネ村でえらばれし者となってしまったシレンとコッパ。ナタネ村に城を造り、鬼から村を守るのだ！　大人気『風来のシレン』シリーズ最新作がニンテンドウ64で登場!!　風来人シレンの伝説を一緒に作っていこう！

■Nintendo64　■6.800円（税抜）
■2000年9月発売

ドラゴンクエストキャラクターズ　不思議のダンジョン

トルネコの大冒険2

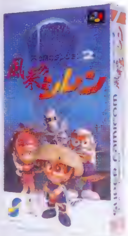
『トルネコの冒険』第2弾。前作の舞台から半年後、国中がモンスターの出現で大混乱に。その原因を探るべく、トルネコの冒険が再び始まる。

■プレイステーション
■6.800円（税抜）
■1999年9月発売

不思議のダンジョン2

風来のシレン

伝説の神鳥・黄金のコンドル。その神鳥が棲むところ、幻の黄金郷があるという。秘境こばみ谷のテーブルマウンテンに伝わる伝説へ、風来人シレンが挑む！　果たして無事に、黄金郷にたどり着けるか!?　不思議のダンジョンシリーズ第2弾。



■スーパーファミコン■9,600円(税抜)
■NINTENDO POWER対応■1993年9月発売

不思議のダンジョン

トルネコの大冒険

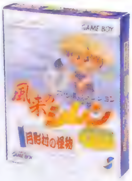
世界一の武器屋を目指すトルネコは、愛する妻とかわいい息子を店に残して、宝探しの旅に出発！『ドラゴンクエスト4』の人気キャラ・トルネコが主人公の、不思議のダンジョンシリーズ第1弾！　NINTENDO POWER対応版あり。

■NINTENDO　POWAER対応（スーパーファミコン）
■書き換え料：1.000円

不思議のダンジョン

風来のシレンGB

旅の途中、コッパとはぐれたシレンは、月影村という村に立ち寄った。だが、その村には恐ろしい秘密が隠されていた…。スーパーファミコン版『風来のシレン』の面白さを100％再現したGBソフト。遊びたい時にいつでも遊べるぞ。



■NINTENDO　POWAER対応（スーパーファミコン）
■書き換え料：1.000円

サウンドノベル・エボリューション1

弟切草　蘇生篇

サウンドノベルシリーズ第1弾。古い洋館に秘められたミステリーとは!?　SFC版とPS版がある。

■プレイステーション■4.800円（税抜）
■1999年3月発売
■NINTENDO　POWER対応
■書き換え料：1.000円

サウンドノベル・エボリューション2

かまいたちの夜 特別篇

ペンションで起きた殺人事件の犯人は!?　大好評のサウンドノベル第2弾。SFC版とPS版で発売中。

■プレイステーション■2.800円（税抜）
■1998年12月発売
■NINTENDO　POWER対応
■書き換え料：1.000円

サウンドノベル・エボリューション3

街 ～運命の交差点～

8人の主人公が渋谷の街で大暴れ。ZAP／TIP機能搭載のサウンドノベル第3弾。SS版&PS版。

■プレイステーション■5.800円（税抜）
■1999年1月発売
■CD-ROM2枚組
■1998年1月発売

BOOKS

チュンソフトのゲームをプレイするなら、ぜひお供にどうぞ。どこよりも詳しく楽しく紹介しているぞ。

不思議のダンジョン2

風来のシレン
公式ガイドブック　公式ガイド プロフェッショナル

テーブルマウンテンを完全攻略した「公式ガイドブック」（左）と、全要素をフォローした「公式ガイドプロフェッショナル」（右）。ダンジョンの謎はこの2冊で解ける！

■A5判■208ページ
■本体：1.166円(税抜)
■チュンソフト発行

■A5判■176ページ
■本体：971円（税抜）
■チュンソフト発行

不思議のダンジョン2

風来のシレン
キャラクターデビューブック

『風来のシレン』に登場する、個性的で魅力あふれるキャラクター達。そんな彼らの活躍を、オリジナルイラストやマンガで大紹介！　シレンファン必携の1冊なのです。

■A5判■80ページ■本体：680円(税抜)
■チュンソフト発行

不思議のダンジョン

風来のシレンGB
月影村の怪物　秘伝の書

GB版シレンを語り尽くした攻略本。描き下ろしオリジナルイラスト満載。

■B6判■160ページ■864円(税別)
■チュンソフト発行

風来のシレン４コマまんが集

笑いのツボ

人気漫画家描き下ろし＆シレンファンが応募した4コママンガ満載。『風来のシレン』をプレイしたことのある人なら、大爆笑間違いなし！

■新書判■160ページ■本体：680円(税抜)
■チュンソフト発行

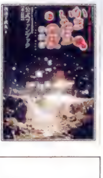
トルネコの大冒険2
公式パーフェクトガイド

『トルネコの大冒険2』の役に立つ情報や攻略テクニック、完全データがぎっしり！

■A5判■208ページ
■本体：1.200円（税抜）
■チュンソフト発行

かまいたちの夜　特別篇
公式ファンブック改訂版

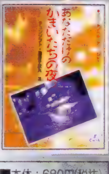
PS版にも対応し、さらにパワーアップ。攻略法や新シナリオの情報ももちろん掲載。



■B6判■184ページ
■本体：1000円(税抜)■チュンソフト発行

あなただけの
かまいたちの夜

1995年に募集したシナリオコンテストの入賞作を掲載。ファンによる斬新な世界が楽しめる。



■B6判■328ページ■本体：680円(税抜)
■チュンソフト発行

弟切草　蘇生篇
公式ガイドブック

攻略情報やキーワードから読み解く解説集など、ファン納得の濃い1冊。唯一の公式ガイド。

■A5判■144ページ
■本体：1.000円(税抜)■チュンソフト発行

街　公式ガイド
ZAP'S　増補版

攻略情報も増強され、8人の行動も完璧に抑えています。PS版にもバッチリ対応。

■B5判■192ページ
■本体：1.600円(税抜)■チュンソフト発行

風来のシレン2
公式ガイドブック

企画・構成
中西一彦　平田政憲（CHUN SOFT）
斉藤睦志　石山さやか（STUDIO HARD）

編集・原稿
斉藤睦志　石山さやか
竹入昭男　柴田洋彦
吉田英央（STUDIO HARD）
加島 綾
弥勒文彦（鶴巻町）

装丁・アートディレクション
白鯛雅子（BGS）

本文デザイン
白鯛雅子　雫 純子　林 健一
成見紀子　後藤明弘　萩原真理子（BGS）

DTPオペレーション
株式会社エストール

編集協力
冨江慎一郎　長畑成一郎
青柳利実　末村亜紀
壹岐昌五（CHUN SOFT）
田村 誠（STUDIO HARD）
荒井建太郎

撮影
中村雅章（エムズ・モリヤマ）

イラスト
長谷川薫（CHUN SOFT）
中村淳一
今 貴弘（SUPER SONIC D.D.）

2000年9月27日　初版第1刷発行

発行人　中村光一
発行所　株式会社チュンソフト
〒160-0022
東京都新宿区新宿6-24-20　シグマ東新宿ビル10階
TEL　(03) 5272-1741（出版部）
FAX　(03) 5272-1742

印刷所　大日本印刷株式会社

©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち

Printed in Japan
ISBN4-924978-14-0

●乱丁本、落丁本などの不良品は、お取替え致します。
●本書の内容を、無断で複写（コピー）・複製・転載することを禁じます。

ゲームに関する質問は、
チュンソフト質問ダイヤルで
承ります。

03-5272-5155

★月曜日〜金曜日（祝祭日除く）　13:00〜17:00

また、チュンソフトのアドレスもご参考ください。
アドレス【http://www.chunsoft.co.jp】

ヒツジ神官懺悔室（ざんげ）
～タイガーウッホさんの場合～

※タベラレルーは、モンスターたちが大好きな、えさモンスターなのだ!

「風来のシレン2」新刊書籍案内

風来のシレン2
モンスターシール大図鑑

■本体：900円（税別）
■2000年10月5日発売

風来のシレン2
ひみつの巻物

■A5判■96P
■本体：750円（税別）
■好評発売中

風来のシレン2
公式パーフェクトガイド

■A5判■240P
■本体：1300円（税別）
■2000年11月2日発売

風来のシレン2
2001年卓上カレンダー

■本体：900円（税別）
■2000年11月1日発売

風来のシレン2
ポストカードブック

■本体：800円（税別）
■2000年11月1日発売

「不思議のダンジョン」シリーズ
好評既刊

風来のシレン　公式ガイドブック
■A5判■208P■本体：1166円（税別）

風来のシレン　公式ガイドプロフェッショナル
■A5判■176P■本体：971円（税別）

風来のシレンGB　月影村の怪物　秘伝の書
■B6判■160P■本体：864円（税別）

風来のシレン　4コマまんが集　笑いのツボ
■新書判■160P■本体：680円（税別）

トルネコの大冒険2　公式パーフェクトガイド
■A5判■208P■本体：1200円（税別）

9784924978140

1920076012006

ISBN4-924978-14-0

C0076 ¥1200E

定価：本体1200円（税別）

CHUN SOFT

来のシレン2

公式ガイドブック

チュンソフト

CHUN SOFT

風来のシレン2

公式ガイドブック

チュンソフト

CHUN SOFT